



Nr. 6 Juni 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
DM 7,50
ISSN 0933-1867

INDY 4
Spiel des Monats

RIESEN ADVENTURE-TEIL

DARKSEED
Das Giger-Adventure

- FREE D.C.
- D. S. A.
- PLANET'S EDGE
- MAGIC CANDLE 2
- TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

FÜR SUPER NES

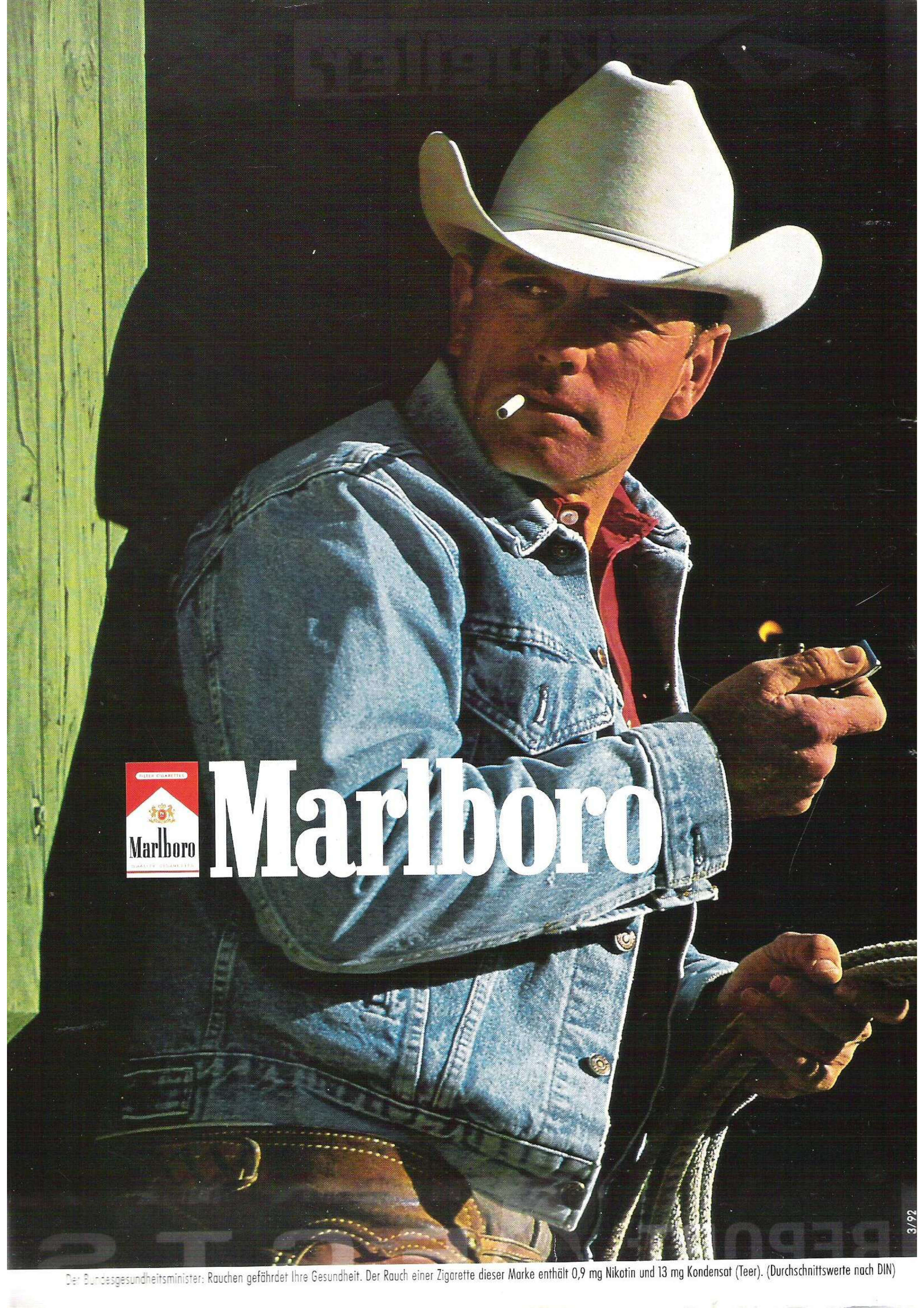
ADDAMS FAMILY

PREVIEWS

GATEWAY • GUEST • JIM POWER •

POSTER: INDY 4

REPORT: ECTS
Die große Spieleshow in London


FILTER CIGARETTES
Marlboro
Marlboro
3/92
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)

shake hands

hallo ,

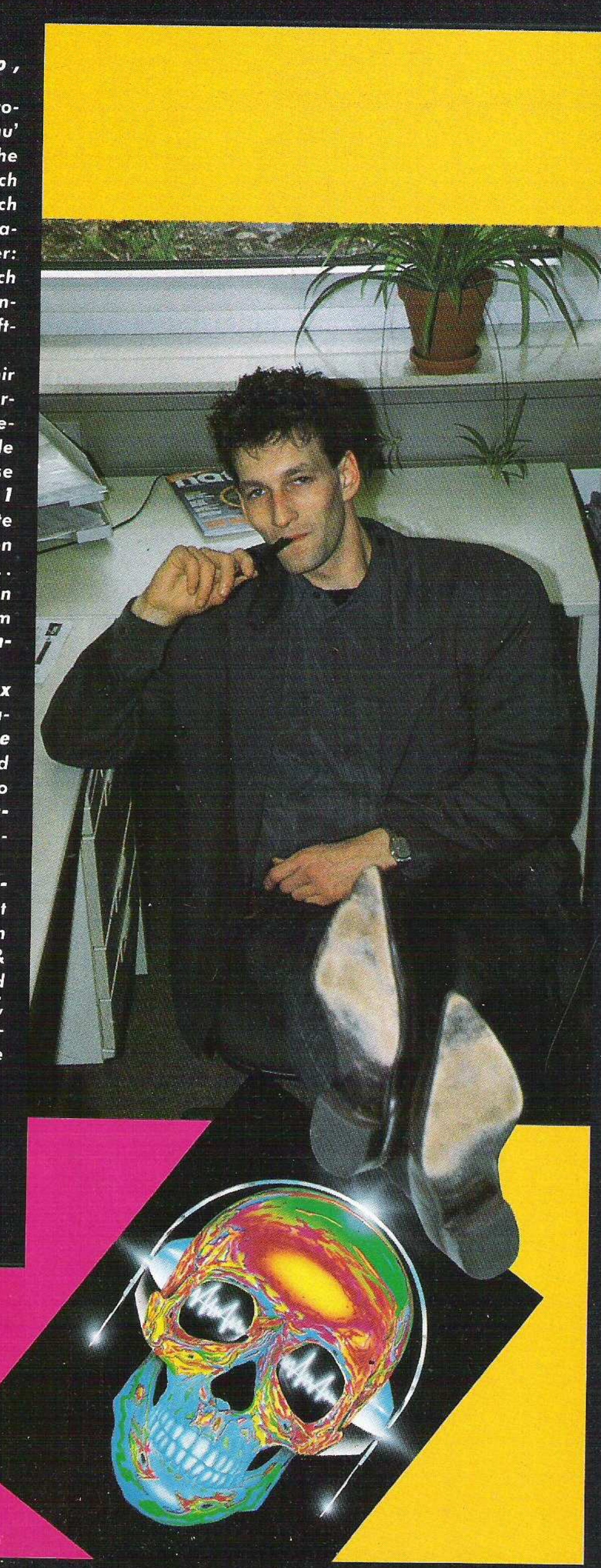
freunde! geschäftsleute! hier ist der automatische anrufbeantworter von. . . au' backe! nein, hier ist der automatische mats, der typ von seite 155. ihr habt mich also gefunden! nein, nein, weder bin ich bis auf die knochen abgemagert noch haben wir es nötig, uns zu verstecken. aber: wir sind schon jetzt gespannt, wo mich die drucker denn dieses mal unterbringen mögen. mein vorschlag: mal die heftmitte, din a3, oder so. . .

nehmen wir den spaß beiseite, liegen mir ***zwei***, ja eigentlich gar ***drei*** sich jüngst ereignete ***spektakel*** auf dem herzen: ich beginne mit der european computer trade show '92 in london. kurz ***ects***, ist diese messe immer wieder ***spektakel nummer 1*** auf dem computer-games-s ektor, leute (. . . und computer) mit rang und namen pflegen hier das shake-hands-ritual . . . und mehr. ***antje***, ***uli*** & ich begaben uns in trigonaler formation auf das eiland, um vor ort der ***bitmap***- und ***polygonal-spurensicherung*** zu frönen (pages: 16ff.)

spektakelmacher zwei: ***hollax & hollax*** alias ***ami-shows***. die 2. berliner amigamesse nahm ihren lauf, nunmehr ***ohne commodore***, aber: man ist ja flexibel. und so lockte jenes duo 'hollax' unser duo ***achim & kate*** auf die ***amiga'92 & entertainment 1992*** (pages: 148f.). ein lob der namensfindung.

szenenwechsel ins ***3. spectaculum***: ***redaktion asm***. das team ist zweistellig. mit ***marcus höfer*** (cus) haben wir ***a.*** einen waschechten profi in sachen games & schreibe mehr in der runde und ***b.*** bald mannschafts-stärke erreicht. ***die asm-elf***, stark? bärenstark! ja, und aus dem trainingsmodus, da sind wir schon lange raus. . .

yours mats



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch

Verlagsleiter
Stefan Ritter

Chefredakteur
Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellv. Chefredakteur
Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu)

Layout
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Thomas Thiel

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c, 8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87, Telefax (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David, Peter Schätzle, Ilona Sehm
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 ab 1. Januar 1992

Repräsentant im Ausland
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown, 10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines, Middlesex, TW18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900, Fax: GB (0) 784-469996

Anzeigenverwaltung
Anja Pröger (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 16, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn, Sonja Brill

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 40
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 00 01
ASM Hotline (nur Mi. 16.30 h-19 h!!):
0 56 51 / 9 29 - 7 60
oder 0 56 51 / 9 29 - 7 61

INHALT 100 % ELEMENTARCHLOR- ** FREI ** GEBLEICHT!

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Sonderdruck-Dienst
Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

SHAKE :::

INHALT 4

asm 6/92



INHALT





ADVENTURE

Previews

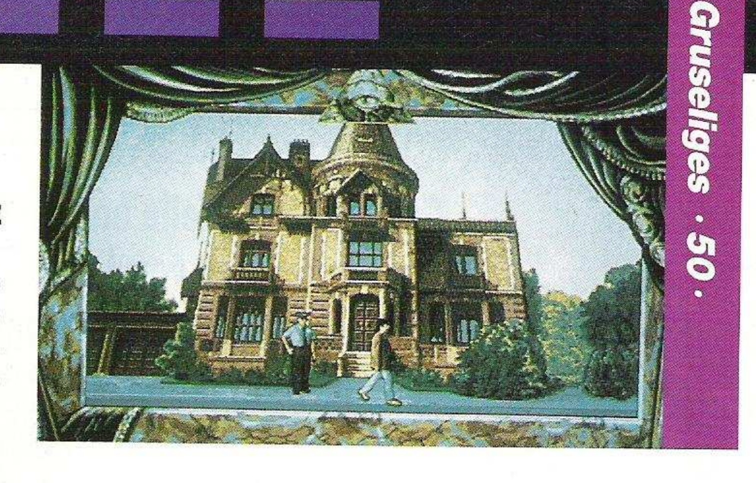
Konvertierungen



SIMULATION

COMPETITIONS

GAME-BOY-CORNER



Gruseliges · 50 ·

REPORTAGEN

RUBRIKEN

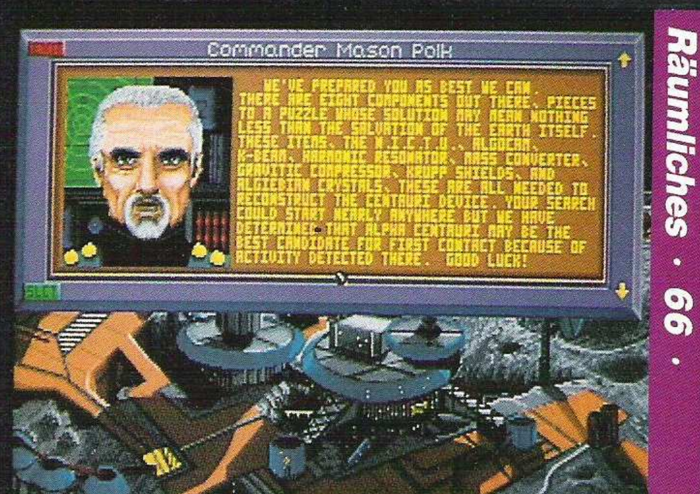
KONSOLEN

Previews

Konvertierungen

READY STEADY GO

HANDS



Räumliches · 66 ·

Gut Ding will Weile haben. Und so brauchten die Programmierer von Lucasfilm etwas länger, um den neuesten Teil der Indiana Jones-Saga zu vollenden. Und hier isser, der berühmteste Hutträger der neueren Gechichtsschreibung, Dr. Jones auf der Suche nach Atlantis. Und diesmal hat er nicht seinen Papa dabei . . .



SPIEL DES MONATS

Ein Hut, ein Mann, ein Abenteuer

Foto: Edgar Sommer

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

System: PC, Adlib, Roland, Soundblaster, VGA, **geplant für:** -, **empf. VK-Preis:** ca.120 DM, **Hersteller:** Lucasarts/Lucasfilm, **Muster von:** Hersteller.

Zur Erinnerung nochmal die Geschichte: Ausgerechnet ein Nazi-Agent bringt Indy durch eine Statue und einer darin befindlichen Perle aus Orichalcum auf die Spur des versunkenen Kontinents Atlantis. Dr. Jones würde nicht Indiana Jones genannt werden, wenn er sich nicht sofort auf die Suche machen würde. Dummerweise ist er auf die Hilfe von Sophia Hapgood angewiesen, einer Jugendliebe aus vergangenen Tagen, die den guten Indy ziemlich böse über den Tisch gezogen hat. Aber was sind schon die Launen einer Frau gegen Atlantis. Und so versucht Indy, mit ihr Kontakt aufzunehmen. Leichter gesagt als getan, denn Sophia tingelt mit einer Mischung aus Archäologieshow und Hokus-Pokus durch die Städte. Erst durch Austricksen diverser Türsteher und Bühnenarbeiter sowie dem Abfackeln der halben Bühnendekoration gelingt es Indy schließlich, Sophias Aufmerksamkeit zu erregen. Die Nazis im Nacken, undurchsichtige bzw. spleenige Typen voraus und begleitet von netten, zwischenmenschlichen Wortgefechten geht die Jagd erst richtig los. So illustre Orte wie Algier, Monte Carlo, New York oder Kreta werden im Laufe der Geschichte besucht und unsicher gemacht.

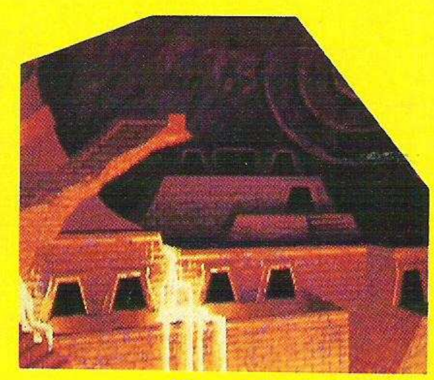
Stoff für drei Filme

Man sieht also, die „Drehbuchautoren" Hal Barwood und Noah Falstein haben wirklich ganze Arbeit geleistet, um einen würdigen Nachfolger der Filmsaga zu schaffen. Autojagden durch die Straßen von Monte Carlo und abenteuerliche Kamelritte durch die Sahara sind ebenso vorhanden wie Ballonflüge oder auch U-Boot-Fahrten in die Tiefen des Meeres. Reichlich Stoff also, um mehr als einen Film damit zu füllen. Und damit niemand das Programm nach der Lösung in die Ecke schmeißt und vergißt (eh kaum vorstellbar), gibt es auch noch verschiedene Wege, das Spiel zu lösen. Bei einem soll man sogar auf die Mithilfe von Sophia verzichten können, aber wer verzichtet schon auf eine abenteuerlustige, schöne, wenn auch manchmal außerordentlich zänkische und hinterhältige Frau? Natürlich dürfen auch die aus Teil drei schon bekannten Boxeinlagen nicht fehlen. Fällt einem mal in der falschen Situation nicht die richtige Ausrede ein, kann man sich immer noch im wahrsten Sinne des Wortes „durchschlagen".

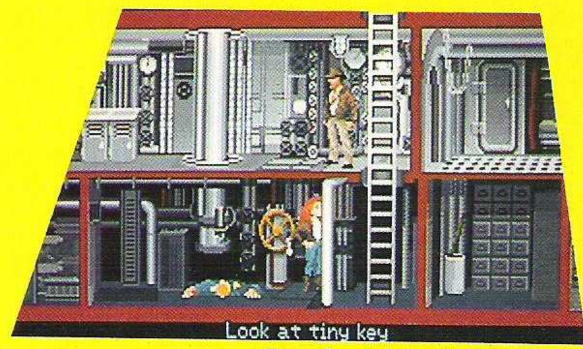
Kino auf dem Monitor

Atmosphärisch ist an Indy 4 also nichts auszusetzen, aber wie sieht's mit der technischen Realisierung aus? Besser als je zuvor bei irgendeinem anderen Programm von **Lucasfilm**. Grafisch hat man sich hier wieder einmal selbst übertroffen. Jeder Screen ist ein Leckerbissen für sich. Angereichert durch Blickwinkel und Zwischenschnitte, wie man sie aus dem Kino kennt, kommt hier echtes „Cinemascope-Feeling" auf. Kleiner Gag am Rande: Betritt man eine Höhle ohne Fackel, sieht man logischerweise erst einmal schwarz, doch dann kommt der Aha-Effekt. Nach einiger Zeit lassen sich Umrisse erkennen, so als wenn man selbst in der Höhle steht und sich das Auge langsam an die Dunkelheit gewöhnt. Eine tolle und bisher noch nicht dagewesene Idee!

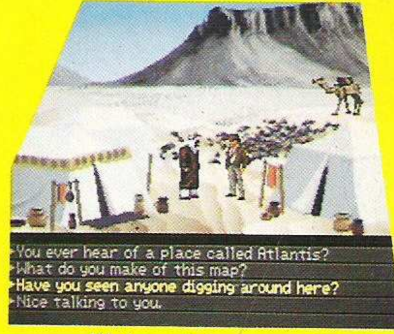
Die etwas überarbeitete Benutzerführung steuert ihr übriges zum Spielspaß bei. Natürlich kommt bei Indy 4 auch wieder das iMuse-Soundsystem zum Einsatz, welches sich schon bei Monkey Island 2 bestens bewährt hat. Die perfekte Adaption des Titelthemas,



Verzwickte Labyrinthe

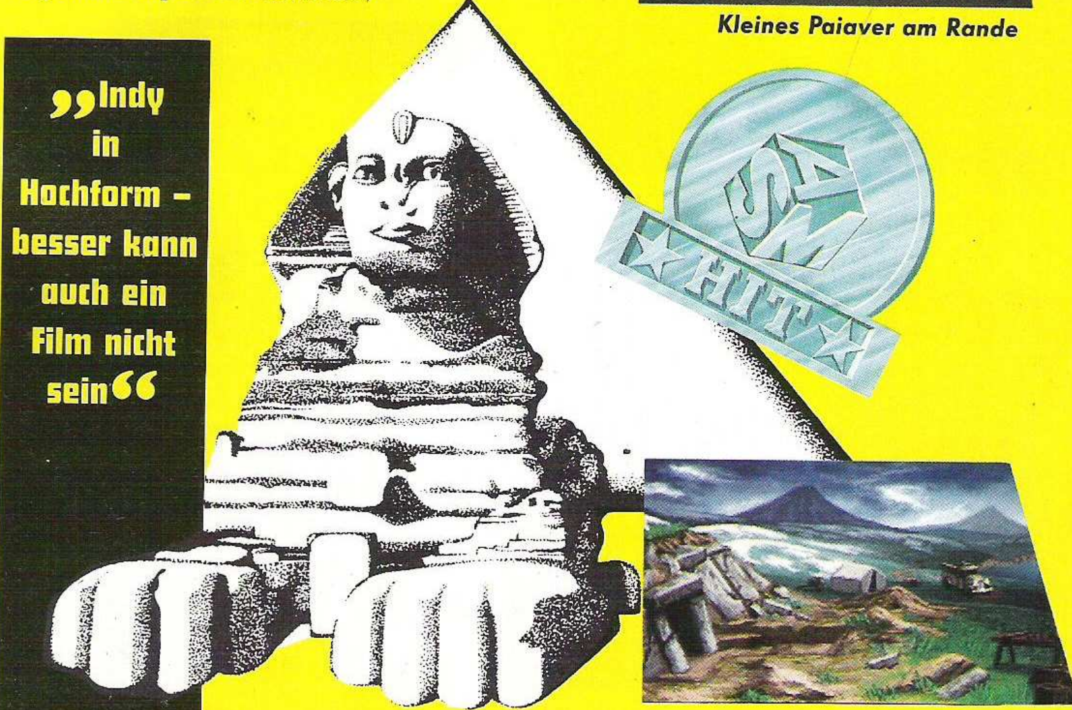


Eine Seefahrt, die ist lustig



Kleines Paiaver am Rande

„Indy in Hochform – besser kann auch ein Film nicht sein"



Kaltes Island



Wilde Jagd in Monaco

Letzte Ruhestätte ...

für die Glücklosen

Welche Überraschungen ...

Durch die Luft geht's schneller

Michael meint:

Ob zu Land, zu Wasser oder in der Luft – Dr. Jones macht stets eine gute Figur. Auch ohne Filmvorlage wurde ein atmosphärisch dichtes und technisch perfektes Adventure realisiert, das durchaus auch als Film umgesetzt werden könnte. – das wäre mal was anderes.

Die Mischung aus kernigen Rätseln und abwechslungsreichen Action-Einlagen stimmt und verspricht ein lang anhaltendes Adventure-Vergnügen. Soviel Spaß und Spiel hat man bislang noch nie für sein Geld bekommen, das Warten hat sich in der Tat gelohnt!

»SEHR GUT«

sowie die jeweilig zur Situation passende Musik sollte man sich am besten über eine Anlage anhören.

Lucasfilm hat das gesetzte Ziel, eine würdige Fortsetzung der Filmserie (nein, es wird immer noch kein Teil 4 fürs Kino gedreht) zu produzieren, voll erreicht. Indiana Jones agiert im Spiel genauso, wie er auch in den Filmen dargestellt wurde. Eine unfreiwillige Karikierung des Charakters wurde gottlob vermieden. Lucasfilm hat bei dem Projekt auf eine ganze Reihe von „echten" Filmleuten zurückgegriffen, was sich letztendlich auch deutlich bemerkbar macht.Wieder einmal hat sich gezeigt, daß langes Warten manchmal doch lohnt. Holt Euch das zur Zeit beste Adventure auf dem Markt!

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	12
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

hält Atlantis bereit?

Box mal wieder!

Der Auslöser des Abenteuers

Beam me up!

Das macht Scotty sicher gern!
So viel Spaß muß einfach an Bord:
RAINBOW ARTS bringt jetzt die Hits
und Klassiker der letzten Zeit in
prallvollen Paketen neu heraus!
Zum fünfjährigen Jubiläum gibt es
sogar 10 Spiele im Powerpack und
die erste CD-Rom für PCs. Auch der
Preis lädt zum Mitfeiern ein – Prost!

5th anniversary
Amiga, C64

Denaris
Bad Cat
Spherical
Jinks
Garrison
Danger Freak
Realm of the Trolls
Startrash
Graffiti Man
Rock'n'Roll

Mega Box
PC, Amiga, C64

Rock'n'Roll
The Curse of RA
Grand Monster Slam
Oil Imperium
Conqueror

Action Pack
Amiga, C64

Turrican I
Turrican II
X-Out
Kick Off

Hot on CD
PC CD-Rom

Grand Monster Slam
Circus Attraction
Oil Imperium
Bad Cat

Vertrieb durch: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG
Published by Softgold

NEWS



▲ Parasol Stars



▲ Parasol Stars







Maupiti Island PC

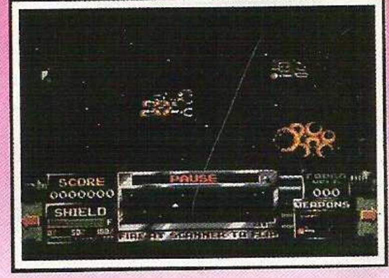


The Enforcer





Aliex



Firestar

Ocean bringt uns mit **Parasol-Stars zwei alte Bekannte zurück auf den Bildschirm. Bub und Bob, die zwei aus Rainbow Island** sollen in ihrem neuesten Abenteuer 8 Welten von allerlei Gegnern befreien. Die ersten Screens sehen ja ganz niedlich aus. Erscheinen wirds für Amiga und ST. ● Und wieder 'ne neue Messe. Vom 8.-11. Oktober findet in Köln die **Computer Shopper Show**, kurz **CSS**, statt. Schirmherr ist **AMI Shows Europe**, die ja schon für ihre miga-Messen bekannt sind. Die bislang stattfindende Kölner Amiga-Messe wird ein Teilbereich der CSS werden. ● **Sales Curve** haben sich die Rechte an dem Film **The Lawnmover Man** zwecks Umsetzung gesichert. Dieser Science-Fiction-Horror-Thriller, der entfernt auf der gleichnamigen Stephen-King-Novelle basiert, erwies sich als der Blockbuster in den englischen Kinos, sowie den amerikanischen Box-Office-Charts, wo er schon Platz 2 belegt. Die Hauptrollen spielen Pierce (Remington Steele) Brosnan und Jeff Fahey. ● Adventure-Fans haben vielleicht schon drauf gewartet: **Maupiti Island** ist nun doch endlich in der PC-Version erhältlich. **Lankhor** hat sich die Mühe gemacht, die Grafiken für den VGA-Modus noch einmal komplett zu überarbeiten. Nahezu alle Grafik-Modi einschließlich Hercules werden unterstützt, Musik und Effekte sind mit Adlib oder Soundblaster zu hören. Des weiteren kündigt Lankhor das Erscheinen des **Vroom** -Nachfolgers an. Ein Titel stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, das Ganze spielt sich aber auf dem Motorrad ab. Erscheinen soll's im Herbst. Ebenfalls für Herbst sind die Adventures **Mokowe** und **Crypt of the Damned** geplant. Mit sagenhaften 51% ist Vroom



◄ Caveman Ninja



▲ *Winning Run 2*

bei der 4 D'Or Verleihung in Paris zum Rennspiel des Jahres gewählt worden. Glückwunsch! ● Wo wir gerade bei den Preisverleihungen sind, **Lucasfilm** kann sich ebenfalls einen Orden an die Brust nageln. **Secret Weapons of the Luftwaffe** gewann in Seattle den **Critics' Choice Award** der **Software Publishers Association (SPA)**. Nochmal Glückwunsch. ● Einer von Amerikas bekanntesten Sportreportern, **Al Michaels** unterzeichnete jüngst einen mehrjährigen Vertrag mit **Accolade** . Das erste Produkt aus dieser vielversprechenden Zusammenarbeit wird **Al Michaels announces Hard Ball III** sein. ● Als Ersatz für die Amiga Maus wird jetzt von der Firma **ifi**, Bad Horneburg der **Trojan Mouse Pen** angeboten. Besonders bei Mal- und Zeichenprogrammen soll das Gerät die Maus in den Schatten stellen. Quasi die Weiterentwicklung des Mouse Pens für den Action-Spiele-Bereich stellt der **Trojan Phazer**, eine Light Gun, dar. Die dazugehörigen Spiele **The Enforcer**, **Aliex** und **Firestar** sind auch schon erhältlich. ● Football-Manager und kein Ende. Diesen Monat ist **Domark** dran. **Championship Manager** heißt das Teil und soll 1500 Spieler, 80 Clubs und einiges mehr beinhalten. Wers denn



▲ European Championship '92





◀ *Trojan Mousepen*

▼ *European Championship '92*





▲ *Dragons Lair*



◄ Team Yankee

Dr. Franken ▼

braucht. ● Eine tolle Nachricht für alle, die sich darüber geärgert haben, daß ihr Spiel schon mal aus unerklärlichen Gründen abstürzt oder die Wirtschaftssimulation falsche Werte berechnet. **CDV-Software** in Karlsruhe bietet Patch-Programme zum Beheben solcher Fehler an. Vorhanden sind u.a. Patches für A-10, Falcon,Eye of the Beholder, Monkey Island II und viele mehr. Und was kostet der Spaß? Nun, lediglich die Kopiergebühr. Wenn das nichts ist. ● Dirk ist wieder da! Welcher? Daring Dirk aus **Dragons Lair**. Der furchtlose Recke kämpft demnächst für **Elite** auf dem SuperNes. Ebenfalls für Elite sind **Caveman Ninja** und **Dr. Franken** (ohne Stein) unterwegs. Bedient werden nahezu alle gängigen Computer- und Konsolensysteme. Die Fußballer dürfen sich auf das Spiel zur Europameisterschaft, **European Championship '92**, freuen, die Rennfahrer werden mit der Simulation **Suzuka GP – Winning Run 2** hinter das Steuer gelockt. ● **Empires Team Yankee** hat sich zu einem der bestverkauftesten Simulationen entwickelt. Über 50 000 Stück sollen nach eigenen Angaben über den Tisch des Hauses gegangen sein. Da wird der Nachfolger mit dem Titel **Team Yankee 2 – The Pacific Islands** wohl nicht mehr lange auf sich warten lassen. ● **Virgin Games** kündigt an, daß sie weiterhin das **CDTV** , sowie das neue A570 Laufwerk mit Software beliefern werden. Alle Amiga-Titel, einschließlich der älteren werden noch einmal speziell für das Medium CD überarbeitet. Beim A 570 handelt es sich um das langerwartete externe CD-Laufwerk für die Amigas. Commodore Frankfurt weiß allerdings mal wieder gar nichts, will aber Informationsmaterial ranschaffen. Na dann beeilt Euch mal Jungs. ●



MADE BY AQUARIUS

intel inside





POWER OF TWO: i 386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB (17MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUNCOMPUTER. MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND DEN 2 ACTION GAMES...

Mad TV MONKEY ISLAND 2

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,



BEI HOLTKÖTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER-FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.

Z-COMMUNICATIONS

Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen – mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer . . .

Damit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlige Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'gamens' wegen. **Die Redaktion**: (05651) 929-901, **Eure Hotline** *(jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!)* : (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: Do it!

Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer **prägnanten Kurzbewertung** in einem Kasten. Die **Wertungsskala** erstreckt sich von **0 bis 12**. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes **Spielgenre** wird in der Redaktion nach **spezifischen Kriterien**, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das '**MEGA-HIT**'-Prädikat nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den 'ASM-HIT'. Auch das 'SPIEL DES MONATS', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder meherer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.



MARCUS' TOP 5

1. Formula One Grand Prix (Amiga)
2. Darkseed (PC)
3. Links (PC)
4. Indiana Jones 4 (PC)
5. Towers of Babel (Amiga)



HEINERS TOP 5

1. Might & Magic 3 (PC)
2. Final Fantasy Adventure (GB)
3. Black Crypt (Amiga)
4. Gynoug (MD)
5. Sonic (MD)



Die Wertungen

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: **SEHR GUT**. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Die gute Mitte wird für **ZUFRIEDENSTELLEND** befunden, ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben. Solide, ohne Höhenflüge – für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Es geht bergab: **MANGELHAFTE** Games beinhalten Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Die absolut 'tote Hose': **SEHR MANGELHAFT**. Es geht kaum schlimmer. Hände weg!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" und „Sound" (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe" ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

SPORT

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe" durch „Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation" im Vordergrund stehen sollte.

ADVENTURES

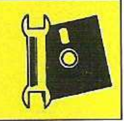
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„Grafik" (siehe oben!). „Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.

EDUCATION

Positiv
Negativ
Lerneffekt
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.
Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen. Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt" eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.
Das „Gesamtnote"-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



Unter „Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.
„Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.
Zum „Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
„Motivation" und „Gesamtnote" müssen nicht näher definiert werden.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



„Grafik" (s. oben!). „Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.



THORWAL IN GEFAHR!

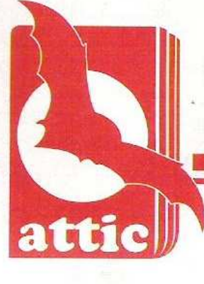
Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe unerschrockener Abenteurer...

Unter Lizenz von Schmidt Spiele

Die Schicksalsklinge" wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Erleben auch Sie Aventurien, die Welt des Schwarzen Auges, in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und enträtseln Sie uralte Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE





ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1

We unchain your fantasies...

...on your

Amiga, IBM PC and Atari ST

ECTS & AWARDS NIGHT Gamesbiss pur

SPRING 92

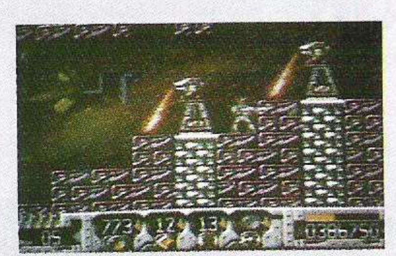
England hatte gewählt, ein neues altes Parlament stellt sich seinem (Ei-)Land, Extrem-Oppositionelle brechen das nächtliche Flair der Londoner City, Manchester United spielt gegen Nottingham Forest 0:1, ein Mega-Bezirk wird zur Oster-Marathon-Kulisse und die European Computer Trade Show *(ECTS)*, mit Verlaub gesagt das Mekka europäischer Games-Software-Mäzene, öffnet seine Tore.

Das Unterfangen erstreckt sich über drei Showtage, an welchen die über 100 Aussteller und mehrere hundert Fachbesucher auf ihre Kosten zu kommen versuchen. Ergo: Nicht nur für Journalisten wird der Trip ins Business-Design-Centre zu einem Shake-Hands-Sprint, der sich zwangsläufig in unzähligen Viertel- und Halbe-Stunden-Meetings widerspiegelt, drei Tage, je acht Stunden lang.

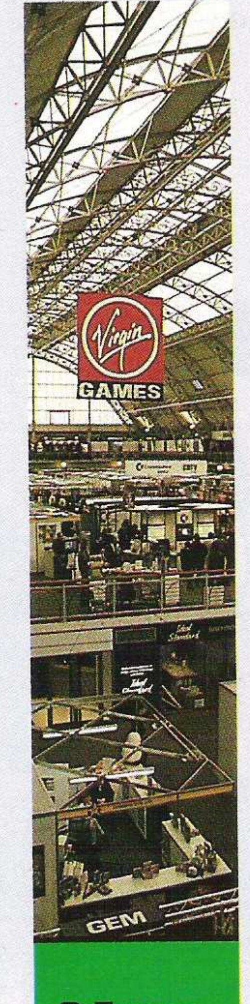
Auch wir machten unseren 'Osterspaziergang', um Euch die News'n'Facts präsentieren zu können. Zu dritt und in Staffel ging es ans Werk, später dann *(des nachts im Hotel)* entstand dieser Bericht...

Accolade Europe. Wer ist denn nun die Sportskanone? Al **Michaels Announces Hardball 3** *(PC)*, ein Soundblaster und AdLib unterstützendes Baseball, welches allein schon durch die erstaunlich schnell reagierenden Kommentare der beliebten US-Sportreporter-Persönlichkeit Al Micheal *(auf 2MB RAM)* überzeugt sowie **Jack Nicklaus Golf & Course Design Signature Edition** *(mit überarbeiteten Zeitraffer-Digi-Grafiken und Handsignatur, ebenfalls für PC)* werden nebst **The Duel: Test Drive 2** *(Mega Drive)* noch im April in die Läden gehen.

In Sachen *Turrican 2* gestattet uns Alan Welsman, seines Zeichens Marketing Assistant bei Accolade, einige neugierige Blicke auf dem Mega Drive. Was bis dato noch unfertig ist, soll Ende August 'gefinished' sein. Etwas ungewöhnlich, aber nachvollziehbar ist die Umbenennung dieses Games, denn Accolade hat sich die Titellizenz für den just in England anlaufenden Film **Universal Soldier** erworben. Ob der 'Universal Turrican' auch auf dem Game Boy erscheinen mag, schließt man bis dato jedenfalls nicht aus.



Universal Soldier alias „Turrican 2"



3-Tages-Sprint und Staffellauf



Hardball 3 (PC)

Das kompromißlose 'Straight On' ihrer Organisatoren ist stets zu spüren, von Pleiten, Pech und Pannen keine Spur. Die ECTS, das große April-Stelldichein der nach wie vor sehr jungen Computer- und Videogames-Branche Europas, lockte wenige Tage vor Ostern Publisher, Entwickler, Händler & Journalists ins Londoner Business-Design-Centre. Shake Hands, Prognosen und Visionen, Zukünftiges und Gegenwärtiges rund um das Game auf Diskette, Modul oder CD, kurzum gute Deals und Gerüchte bis zum Abwinken charakterisieren auch '92 diese Show.

Ansonsten für Game Boy in der Mache und kaum mehr lang auf sich warten lassen 'Good old Games' like **Centipede**, **Asteroids** und **Missile Command**. Über *Legend* soll nun endlich im Mai das VGA-Sternen-Adventure **Gateway**, frei nach Sci-Fi-Autor Frederik Pohl, erscheinen, gefolgt von zwei weiteren Accolade-PC-Titeln für die Sommerferien: **Grand Prix Unlimited** und **Star Control 2**. Na, wer sagts denn!

Charmant und informativ zugleich gestaltete sich das Date mit **Activisions** Produktmanagerin Veronique Lagrange. Beginnen wir mit der Nintendo-Schiene: Erscheinen zwischen Sommer und Herbst für das NES neben **Radgravity** und **Die Hard** solch aussagekräftige Titel wie **Galaxy 5000**, **Swordmaster**, **Ultimate Air Combat**, **Phantom Air Mission** und **Snow Board Challenge**.

Als wahrer Magnet erwies sich dabei **Battletoads**, das im Dezember auf NES und Game Boy, 1993 auf dem SNES erscheinen soll und echt witzig aussah.

Das war erst der Anfang. Die Game-Boy-Ressourcen werden activisionär zunächst mit **Ghostbusters 2**, später dann mit der *PAM*-Umsetzung sowie **Popeye** und **Trail Blazer** bereichert. Darüberhinaus möchten Sales Director Martin Carr & Co. jetzt auf dem Kleinen eine neue Motorsport-Actiongame-Epoche einläuten, mit **Death Track**, einem 3D-Future-Car-Racing-Game, welches Euch dann ins Jahr 1999 versetzt. In Love with your Car?

Viel *(und)* versprechend präsentiert sich auch die HC-Sparte jenes Hauses, betrachtet man allein die Releases für Spät-Frühjahr und Früh-Sommer... als da wären: **F-14 Tomcat** *(PC)*, **Hunter** *(Amiga/ST)*, **R-Type 2** *(Amiga/ST)*, **Beast Busters** *(Amiga/ST)*, **Deuteros** *(Amiga/ST)*, **Battletech 2**: ü3(PC), **WC Chess** *(PC)*, **Bushbuck** *(PC/Amiga)*, **Shanghai 2** *(PC/*



Apple Mac), **The Lost Treasures Of Infocom** *(PC)* und **Leather Goddesses Of Phobos 2** für PC.

Daneben wird Activision C-64-, Amiga- und PC-User mit einer **Power Hits**-Compilation zu erfreuen versuchen, welche für Amiga schon Ende April auf dem Markt sein soll. Wir werden gespannt sein...

Ausgesprochen sportiv ging es bei **Audiogenic** zu. Firmenchef Peter Calver gewährte Blicke auf **World Class Soccer**, welches es als erstes seiner Art erlaubt, frei zwischen Seiten- und Überkopf-Ansicht des Spielfeldes hin- und herzuschalten – vorausgesetzt man nennt einen Amiga mit mindestens 1MB sein Eigen. Des weiteren soll dieses Game über eine neuartige Steuerung verfügen, die so geheim und einfach zu nutzen ist, daß man beschlossen hat, noch nichts darüber zu verraten. Noch im Mai soll das erste 'Fußball-Rollenspiel' auf den Markt kommen. Mehr als

zehn Mannjahre Entwicklungszeit stecken in diesem Programm, das eigentlich 'auf die Schnelle' gemacht schon 1989 erscheinen sollte. Der **Super League Manager**, so der Name, wird für Amiga & ST zusammen mit einem gratis *Emlyn Hughes International Soccer* ausgeliefert, welches mit SLM gelinkt werden kann.

In Sachen Konsole gibt's auch etwas zu vermelden, nämlich den Abschluß der Entwicklung von **Krusty's Super Fun House**, dem neuesten Simpsons-Spiel für *Acclaim.*

Viel Interesse rief **Das Schwarze Auge** hervor. Das **Attic**-Produkt wird wohl in Bälde auch auf den englischen Markt kommen. Einen Test dieses vielversprechenden Rollenspiels könnt Ihr in dieser Ausgabe auf Seite 60 finden.

Aufwendige Adventures und die vor allem auf CD-ROM sind bei **Coktel Vision** in der Planung. Sierra-mäßig geht man in **Bargon Attack**, das auf einem französischen Comic basiert, auf die Suche nach seinem besten, von Aliens entführten Freund. Ab Sommer dürft Ihr auf PC, Amiga und Atari die Schurken in ihr fernes Sonnensystem verfolgen. CD-Rom- und PC-Besitzer werden von Supergrafiken verwöhnt, wenn (ebenfalls im Sommer) **Inca** die Bildschirme unsicher macht. Die Eroberung Südamerikas in einer Parallelwelt, in der es Raumfahrt und seltsame Zivilisationen gibt, mutet sehr exotisch an.

Je professioneller eine Firma wird, desto geübter auch das Lächeln für die Presse. Und so blieb unser Zwischenstopp bei **Commodore** dann auch ein kurzer, denn das CDTV samt markenüblicher Hardware kennen wir schon ...

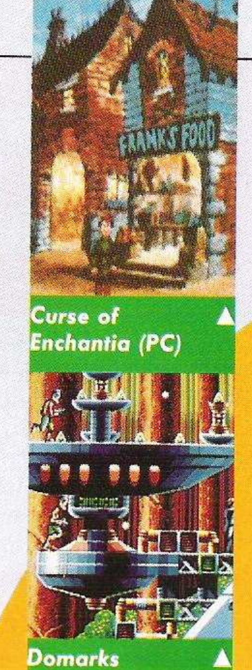
Anders Firmenboß Richard Barkley und PR-Frau Sharon Gordon: Sie kümmerten sich eigens um die Stand- und Kundenbetreuung. Was **Core Design** auf der Pfanne haben, ist zunächst das 'Raubkatzen'-Rennspiel **Jaguar XJ 220**, welches 'as soon as possible', also im Mai und Juni für Amiga und ST in den Startboxen stehen wird. Nebst einem baldigen Termin bei ASM Deutschland gaben uns Sharon und Richard erste News zu neuen Vorhaben: Die Jump'n Runs **Chuck Rock** *(noch im Mai für C-64)* und **Chuck Rock 2 – Son of Chuck** *(etwa im November für ST/Amiga)* werden zeitlich durch die Releases von dem horizontal scrollenden Cartoon-Jump'n-Run **Première** im Juni *(Amiga/ST)* und dem ersten hauseigenen Rollenspiel auf PC- und Amiga-Basis **Curse Of Enchantia** *(Juli)* unterbrochen. Letzeres könnte wieder zu einer harten *(Kopf)*-Nuß führen.

Cyberdreams stellte am Mirage-Stand offiziell **Darkseed** vor. Einen Test dieses Hits könnt Ihr auf Seite 50 lesen. Ganz nebenbei war zu erfahren, daß das nächste Projekt nach der Weltraum-Rennsimulation **Cyber Race** (Designer: Syd Mead) ein weiteres Adventure sein wird. Kein Geringerer als Science-Fiction-Autor Harlan Ellison liefert zu **No Mouth** (Arbeitstitel) das Script.

Domark haben neben der baldigen Eröffnung ihrer amerikanische Filiale **Domark Inc.** in San Francisco eine ganze Reihen von Dingen für Computer & Konsole in der Mache, die wir teil auf der Messe, teils aber auch auf einer Party im Vorfeld bereits aufschnappen konnten.

Fangen wir mit den Homecomputern an. Bereits erhältlich sollten inzwischen **Trivial Pursuit** (CDTV), **Race Drivin'** (PC), **Shadowlands** (PC) sowie **Championship Manager** (Amiga, ST, PC) sein. Für die nächste Zeit sind der **Euro Football Champ** (Umsetzung von Taitos Arkaden-Maschine, C64, Amiga, ST, Juni), die **Head to Head**-Compilation *(Mig29 Super Fulcrum & F-19 Stealth Fighter, August) und* **Rampart** für Amiga, ST & C64 angesagt. Die PC-Fassung hiervon wird übrigens von *Electronic Arts* gebracht. Wieso das? War leider nicht in Erfahrung zu bringen. Die Wirrungen innerhalb der Software-Branche sind nunmal mannigfaltig.

Im September geht's mit **Columbus** (Amiga, ST, PC, Mac), welcher derzeit als strategische Simulation von *Nam*-Autor Matthew Stibbe aufbreitet wird. Im selben Monat noch geht's mit **Harrier Assault** (Amiga, ST, PC) in die Lüfte. Auf dem harten Boden der Tatsachen hingegen bleibt man mit **Rugby 2**, welches einen stark aufpolierten Nachfolger von *Rugby 1* für Amiga, ST, PC und C64 darstellt.



Curse of Enchantia (PC)



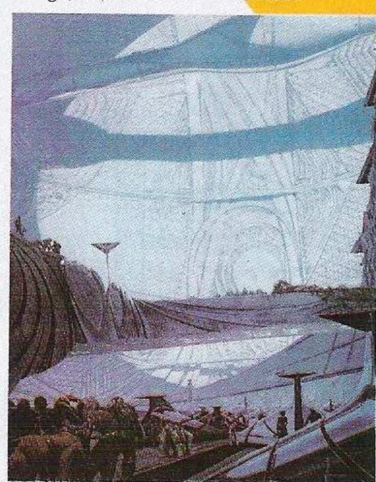
Domarks neuer 007

Julia Coombs

Pitfighter live

Inca

Bargon Attack



Hinsichtlich der Konsolen gibt's dies zu vermelden:

Der Juni bringt die **Super Space Invaders** fürs Sega Master System, im Oktober steht die Umsetzung fürs Game Gear ins Haus. **Rampart für alle Sega-Master erscheint im Juli, ebenso wie die Sega-Master- und Game-Gear-Fassungen von Prince of Persia** und **Marble Madness** fürs GG. Einziger Release im September wird **Trivial Pursuit** für SM (Sega Master) sein, welches aber sogleich im Oktober vom Pit-Fighter (SM) und dem neuen James-Bond-Game (SM & Mega Drive) gefolgt wird. Nun kommen auch endlich MD- und GG-Besitzer in den Genuß von **Trivial Pursuit**. Der November geht bisher leer aus, zu Weihnachten gibt's noch schnell **James Bond** auf dem GG.

'Sophisticated' wie immer geht's bei **Electronic Arts** in die Schlacht um die Käufergunst. Hier die Neuankündigungen: Im Juli kommt **Risky Woods** (Amiga, PC, ST, später mal auch für Mega Drive), ein – man glaubt es kaum – Jump&Run, das aber, so EA, aufgrund seines hervorragenden Stylings in die Produktpalette aufgenommen wurde.

Abenteuerlich wird es bei **The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel**, bei dem zum ersten Mal ein derzeit sehr gängiger Adventure-Typ auch von EA produziert wird (das Bild dürfte wohl alles sagen). Die Handlung spielt freilich im viktorianischen London, und das Spiel erscheint im August für den PC.

Im Juni und lediglich für PC erscheint **Rampart** – siehe auch unter *Domark* in diesem Artikel!

Powermonger von Bullfrog wird im Juli endlich für PC, im August fürs Mega Drive zu haben sein und sollen die Hardwarevoraussentzungen der beiden Maschinen gut ausnutzen.

ASM-Lesern nicht unbekannt sind die **Heroes of the 357th**. Als Erscheinungstermin für die PC-Fassung ist nach wie vor der Juni angesetzt.



Bond-Videowand

Ein echter Veteran wird mit **PGA Tour Golf** in der *Windows*-Version im Juni erscheinen. Später dieses Jahr gibt's dann auch die Version fürs SuperNES.

Kommen wir nun zu etwas völlig anderem, nämlich **Theatre of War** von Three-Sixty. Das laut Herstellerfirma erste Super-VGA-Spiel bietet eine Weiterentwicklung des klassischen Brett-Strategiespiels in Realtime.

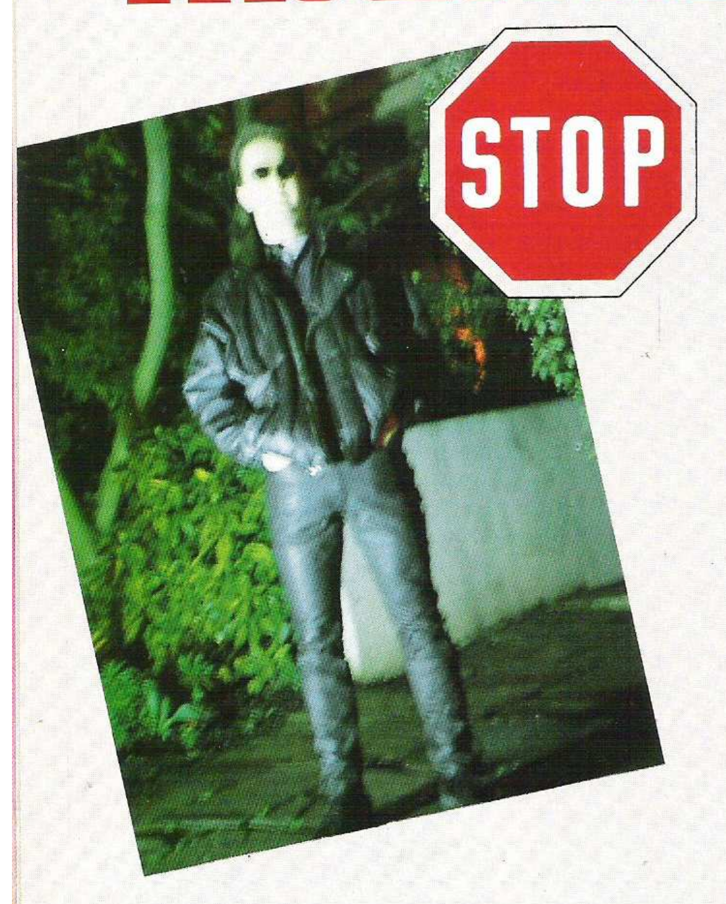
Ebenfalls demnächst in diesem Theater: Siege von Mindcraft. Bei der Strategie-Si-

Fortsetzung auf Seite 30

FEED BACK

Briefe an die Redaktion

Abends im Büro



Im Grunde genommen ein Paradoxon – glücklich sind die, für die es so ist, doch eigentlich wissen sie nicht, was ihnen (manchmal) entgeht. Gerade die Abendzeit hat am Arbeitsplatz einen Reiz, den der triste Tag nie bieten könnte. Man sieht und hört mit fortgeschrittener Uhrzeit immer mehr lustige wie merkwürdige Dinge. Nachts in stillen Stein- und Betongängen, auf der Suche nach einer Idee. Bemerkenswert, daß einem immer dieselben Leute begegnen, nicht verwunderlich, daß man mit der Zeit eine ganz neue Einstellung zu selbiger gewinnt.
Zeit für Nahrung. Feedback, warm serviert, dazu einen wohltemperierten, angenehm lieblichen Wein (Empfehlung des Hauses: Imiglykos). Kosten? Nur etwas Zeit; Abendzeit.

ASM · Feedback · Postfach 870 · 3440 Eschwege







„Konsequenzen"

Jedes System steht und fällt mit seinen Usern.... und dies ist im Fall Turrican II nun passiert. Gerade mal 20.000 Spiele von Turrican II wurden in ganz Europa an den User(in) gebracht. Aber mehrere 100tausend haben es in ihrer Diskettenbox – obwohl Turrican zu der Zeit das einzig wirklich gute Actionspiel war. Ich habe mir damals das Original geholt, und ich möchte mich nun bei den Raubkopierern bedanken, denn sie haben dafür gesorgt, daß Turrican III nun (hoffentlich) besser wird. Traurig ist es aber für Leute, die sich das Original geholt haben, sich aber, wenn der dritte Teil kommt, kein Mega Drive leisten können.

Übrigens könnt Ihr diesem Andre, der in der Hint Hunt Ecke die Fragen zum Ausgang aus der Welt 1.3 von Turrican gestellt hat, sagen, daß er sich das Original holen sollte.

Könntet ihr nicht mal bei Factor 5 vorbeischauen und ein paar Screenshots von Teil 3 schießen und natürlich auch zeigen?

Zum Abschluß möchte ich noch sagen, daß es kein Wunder ist, daß Spiele wie Wing Commander oder Ultima 6 usw. nicht für den Amiga erscheinen, denn all diese Firmen haben ihre Konsequenzen wie auch Rainbow Arts gezogen, und wir Amiganer sollten beten, daß nicht noch weitere gezogen werden.

Michael Schmidt

(Anm. d. Red.: ... wenn es dazu nicht schon zu spät ist. Aber was soll's, denn einen richtig coolen Cracker juckt das doch eh nicht. Sollen sich doch die anderen die Originale kaufen, denn auf die EINE Raubkopie kommt's doch nicht an, oder etwa doch? Bilder von T3 könnte man zwar machen, doch Julian von F5 erzählte am Telefon etwas von russischen Wissenschaftlern und irgendwelchen (Eis-?) Bomben, keine Ahnung, was er damit sagen wollte...)

„Mängel & Werbung"

Ich bin zwar begeisterter Leser Eurer Zeitschrift, muß aber leider folgendes bemängeln + fragen:

1. Im Moment enthält Eure Zeitschrift viel zu viel (klar, Werbung muß sein, aber so viel?) Werbung?
2. Mich stört es jedesmal, daß Ihr eine Seite („How to play Secret Service") immer wieder drin habt und dann diese riesigen z. T. wirklich peinlichen Überschriften.
3. Das Feedback ist zwar ordentlich lang und in keiner anderen Zeitschrift besser, aber manchmal finde ich, könntet Ihr als „Anm. d. Red...." etwas mehr schreiben.
4. Könntet Ihr nicht mal eine Spezial nur mit Gameboy-Spielen (o.ä.) rausbringen? Wo z.B. sämtliche Spiele, die Ihr je für den Gameboy getestet habt, noch einmal drin sind mit schon vielen Lösungen und Tips (ich glaub' das würde bei vielen Handheld-Besitzern gut ankommen!).
5. Zu der Rubrik „Kleinanzeigen": Wieso druckt Ihr immer noch Anzeigen von den Leuten ab, die ganz offentsichtlich Raubkopien verkaufen/tauschen wollen?
6. Stimmt es, daß....

a) .... ein neuer bzw. abgewandelter Gameboy erscheinen soll?
b) .... die jap. Gameboyspiele nicht auf normalen Gameboys laufen?
c) .... für den PC bald eine neue Grafikkarte erscheint?
d) .... Atari bald eine neue Konsole rausbringen will?

Ich hoffe Ihr antwortet mir auf meine Fragen. Ein schöner Gruß an die gesamte Redaktion.

Malte Sulkiewicz

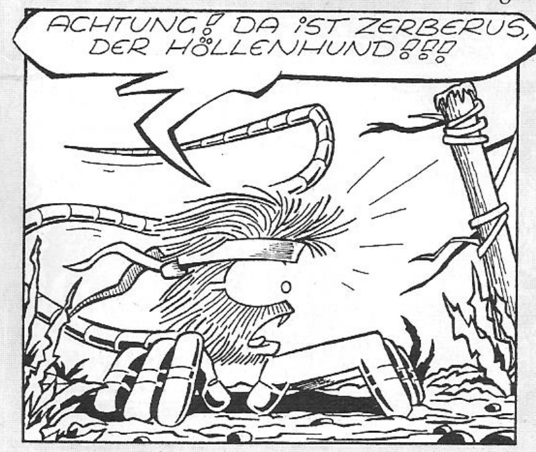
(Anm. d. Red.: 1. Stimmt nicht. Es stimmt ganz einfach und faktisch nicht. Es ist nicht richtig, was Du sagst! Es ist mir klar, daß jede einzelne Werbeseite 'zuviel' ist, und wir uns hinter dem Argument verstecken, eine Zeitschrift finanzieren zu müssen, aber das ist leider ganz einfach so, denn ohne Moos nix los. Geld fällt nicht vom Himmel, und auf Bäumen wächst es auch nicht. Wir geben uns die allergrößte Mühe, ein attraktives Heft zu gestalten – ohne Werbung müßten wir damit aber gar nicht erst anfangen.
2. Und immer noch kommen haufenweise Briefe, deren Schreiber sich nicht die Bohne um diese Bitten/Empfehlungen geschert haben. Solange das der Fall ist, muß auch diese Seite bleiben.
3. Sicherlich könnte man immer wieder mal etwas ein bißchen weiter ausführen/erklären, damit wirklich niemand mehr über das, was so geschrieben wird, nachdenken muß. Das ist aber nicht der Sinn der Sache. Atens soll die Leserschaft zu Worte kommen und btens soll sie auch die Hirnzwiebel in Laufschritt versetzen.
4. Kommt demnächst! Wir geben Euch Bescheid!
5. Warum gibt es noch immer Leute, die diese Frage stellen? Jeder ist für den Mist veantwortlich, den er baut. Wenn einer eine Kleinanzeige aufgibt und dann gekascht wird, hat er eben Pech gehabt. Solange nicht eindeutig oder einfach ermittelbar ist, daß es sich bei angebotener Software um Raubkopien handelt, nehmen wir zugunsten unserer Leserschaft an, daß dem nicht so ist. Sicherlich wird es immer Leute geben, die sich unrechtmäßig an der Arbeit anderer bereichern (oder so) wie z.B. professionelle Raubsoft-Händler, aber die lernen es halt nicht. Irgendwo ist es einfach nur traurig.
6 a.) Dauert noch.
b.) Unsinn!
c.) Es erscheinen laufend irgendwelche Grafikkarten für den PC. Demnächst soll es – gerüchteweise – einen neuen Grafikstandard geben: TIGA (angebl. 1024x1024 mit 16,8 Mio. Farben). Warten wir's ab.
d.) Man hört sowas, aber bevor ich das Ding nicht gesehen habe, glaub' ich's Atari nicht.

„Verdammt lang her"

In der Ausgabe 4/90 (ich weiß, lang ist es her) habt Ihr das Eishockey-Spiel Faceoff von Gamestar (ASM-Hit). Meine Frage: Ist dieses Spiel, das seiner Zeit nur für PCs zu bekommen war, irgendwann für den Amiga konvertiert worden? Wenn ja, wo kann ich es bekommen? Außerdem habe ich gehört, daß Ariolasoft, die dieses Spiel vertrieben hat, seit längerer Zeit pleite ist, stimmt das? Nach all diesen Fragen, die hoffentlich einer Antwort wert sind, bleibt noch zu sagen, daß dies mein 327. Brief ans Feedback ist.

Matthias

(Anm. d. Red.: Achim gab mir auf diese Frage ein seltsame Antwort, aber er wird wohl wissen, wovon er spricht. Er sagte, daß es wohl zwei Faceoffs für den Amiga gibt, aber eben NICHT das Faceoff, das es für den PC gibt. Ariolasoft gibt's nicht mehr – die heißen jetzt United Software. Bleibt mir noch zu sagen, daß das meine 1000ste Feedback-Antwort war,





daß ich völlig heiser bin, wie Elmar Gunsch klinge, und mir alle Leute sagen, wie gut ihnen doch diese Stimme gefiele. Quarknasen!)

„Bildschirmfoto-Karten"

Ich lese die ASM zwar erst seit einem halben Jahr, bin aber schon einer Eurer Fans. Euer Bewertungssystem ist eines der übersichtlichsten, die persönliche Meinung des Testers könntet Ihr allerdings bei jedem getesteten Spiel dazudrucken. Die vorgedruckten Bestellkarten sind eine sehr gute Idee, die vorderen, na ja. Nichts gegen Eure Graphiker, aber muß sowas sein? Ihr solltet vielleicht lieber Karten mit Bildschirmfotos drucken. Es gibt ja auch noch die Packungsmotive, die sich stellenweise auch sehen lassen können, wie es z.B. bei Beholder II (hattet Ihr in der 3/92, ich weiß), Powermonger, Turrican II, Willy Beamish oder Dragon Wars der Fall ist. Gleiches gilt übrigens für Eure Titelseite. Ihr solltet Euch vielleicht mal das letzte Sonderheft des Xxxxx-Verlages (Rollenspiele) ansehen. So stell' ich mir das vor. Ansonsten gefällt mir Euer Heft sehr gut.
Feedback und Oldie des Monats sind gute Ideen, die Ihr beibehalten solltet.
(. . .)
Euren Schreibstil solltet Ihr so lassen wie er ist, diese Mischung aus Humor, Ironie und Spieletest ist (fast) einmalig. Eure Poster sind gut, die Motive etwas besser als die Postkarten, aber das könnt Ihr noch ändern.
(. . .)

Maik Knopf

(Anm. d. Red.: Dank für Lob. Was die Karten angeht. Diese sind inzwischen ein fester Bestandteil jeder ASM, geschätzt und geliebt von großen und kleinen Leuten, das ideale Kleinod für die Pinnwand, das Griffelpinal, das Sportlenkrad, den Ausguß in der Küche (echt hartnäckig), jegliche Art von Brieftasche, Glasrahmen an der Wand. Gerüchteweise hat man sogar schon gehört, daß man die Karten mit einer Briefmarke und Text versehen und in diese merkwürdigen gelben Kästen mit dem Hörnchen drauf werfen kann. Niemand weiß bisher, wozu das gut sein soll, vielleicht irgend so ein okkultes Ritual.
Das Sonderheft vom Naseputz-Verlag? Also ehrlich, da hätten wir mehr von Dir erwartet. Gerade Du, der Du sonst einen derart exzellenten Geschmack beweist. . . na gut, Du warst sicher erkältet, und die Sonne schien so grell an jenem Tag, und dann diese gewaltige Flutwelle. Diese Stelle möchte ich dazu nutzen, Euch auf unser schlicht gesagt herrliches Sierra-Sonderheft hinweisen. 30 komplette Lösungen - ein echtes Highlight! Jetzt am Kiosk! So, wir unterbrechen die Werbung und machen weiter im Text.)

„Diverses"

Erstmal zu Dir, Tai Ginseng, altes Haus.
Ich halte es im Gegensatz zu Dir für schlecht, sich in eine „andere Welt" zu flüchten, um seine Probleme zu lösen. Auch Drogen sind in diesem Sinn eine „andere Welt"! Wie, was? Personalschwund in der ASM? Verdient Ihr als ASM-Redakteure schlecht, oder warum zieht es Euch alle in die Ferne? Ich frage mich, wie lange es noch dauert, bis Euer Redaktionsheavy (der A-Man wars, oder?) sein eigenes GrindCore Mag gründet. Sind die neuen Schreiber nicht mehr so locker, oder warum hat Euer Stil etwas nachgelassen? Wo sind die Sprüche, die einen mit einem Zwerchfellkrampf halbohnmächtig zusammenklappen lassen?
Aha, Marcus Matzner, Du warst also der Perversling, der den ausländerfeindlichen Mist verzapft hat! Mit Deiner Stellungnahme bist Du ja schon wieder ins Fettnäpfchen gerasselt (EG und NATO vereinnahmen Deutschland)! War das Absicht oder hast du im Fettmäpfchen - Treten eine Perfektion erreicht? (. . .)

Der dickliche Herr in schwarz, mit dem roten Kondom auf der Nase

(Anm. d. Red.: Tja, so richtig viel ist es nicht, was wir bekommen, und verdienen tun wir wesentlich mehr, das ist ganz klar. Manchmal finde ich es traurig, mir nachts im Park mit einer Eisenstange mein Taschengeld verdienen zu müssen - bitte nicht weitersagen, ok? In die Ferne zog es einige Leute aus verschiedenen Gründen, die ich in den letzten Ausgaben auf heftiges Drängen ordentlich breitgetreten habe. Die coolen Sprüche kommen zwar nicht immer, aber immer wieder mal - nicht mehr ganz so oft wie früher, wo's teilweise auch etwas penetrant war, wie uns viele Leser schrieben.)

„Gefunden"

Ich habe ihn gefunden, den April-Scherz. Mich könnt Ihr nicht verarxxxen. Ihr wollt dem aufmerksamen Leser doch wohl nicht weismachen, daß es demnächst ein CD-ROM für'n Gameboy geben wird (Seite 126: SOS). Naja, ganz klar, ich freu' mich jetzt schon auf die 400MB Platz. Bißchen schwer isser schon, aber die 25000 Yen (haha) investiert man gern.

Marco Maiwald

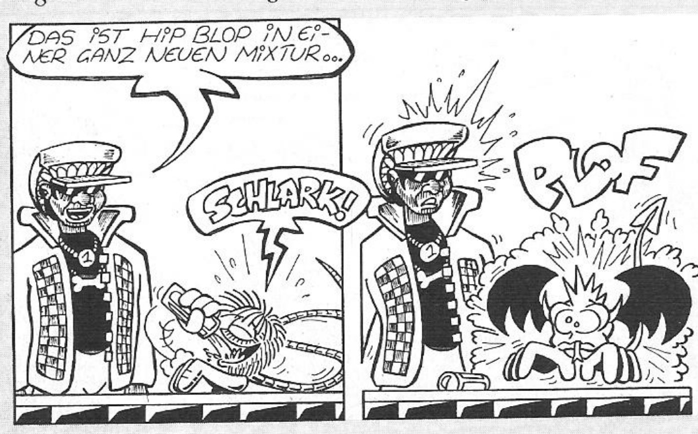
(Anm. d. Red.: Na, da sind wir ja froh, daß auch Du ihn diesmal gefunden hast, den Aprilscherz, denn letztes Mal sind die meisten Leser drauf reingefallen und sind bei sämtlichen Händler Sturm gelaufen - hahahahaha! Aus diesem Grunde haben wir's diesmal offensichtlicher gestaltet, und nicht zuletzt war ein klitzekleiner Hinweis in der Hitline versteckt. Und wer's dann noch nicht merkt, dem ist nicht zu helfen (oder doch?).)

„Sehr verwunderlich"

Nach langer Überlegung habe ich mich nun dazu entschieden, auch mal einen Brief an das Feedback zu schreiben. Es ist schon sehr verwunderlich, was man so alles von der Redaktion der ASM vorgesetzt bekommt. Das bezieht sich besonders auf das Feedback.
1. Zum Titelbild der vielkritisierten ASM Nr. 2/1991:
Was zum Teufel ist so schlimm daran, einen Mann mit MG abzubilden, der noch nicht einmal schießt? Da sind ja sogar viele Computergames noch brutaler (z.B. „First Samurai" oder „Double Dragon" usw.).



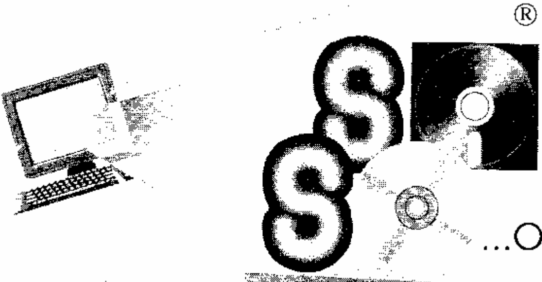






SPIELEN OHNE ENDE?
MIETEN MACHTS MÖGLICH!

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für IBM · AMIGA · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN sowie PC-Soundkarten

Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB (16 RAM)
Sonderposten! Begrenzte Stückzahl **49,–**

Amiga 500 Speichererw. auf 2,5 MB weiterhin 222,–

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 129,–

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff jetzt 279,–

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,–



GET THE POWER!

"BI-TURBOSYSTEM I" für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co-Prozessor Option
- neuste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co-Prozessor

nur 399,– DM

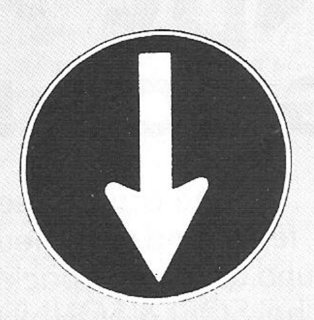
Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/33699
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr.18 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,
W-3100 Celle, Im Kreise16, Tel.:05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr.11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr.1, Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen 1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629
W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr.8, Tel.:0251/278515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.:0541/586809
W-4630 Bochum, Herner Str.383, Tel.:0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643
W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806
W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499
W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753
W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.:02331/26794
W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142
W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring, Tel.:0621/101203
O-7033 Leipzig, Dreilindenstr.17, Tel.:0037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360
W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762
O-9102 Limbach-Oberfrohna, Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.:00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

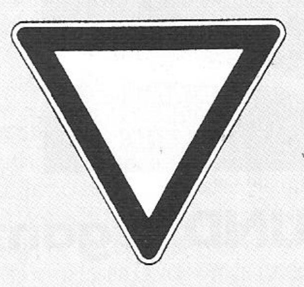


2. Warum versuchen manche Leute, durch ihren supercoolen Schreibstil andere zu beeindrukken? Nicht gegen einen lockeren, witzigen oder auch nicht witzigen Brief, aber manchmal wirkt das echt lächerlich, um nicht zu sagen, „prollhaft".
3. Hoffentlich macht der tolle „Tom, der frohe User" (ASM-Feedback 1/92) nicht seine Drohung wahr und beglückt uns auch noch mit dem zweiten Teil seiner „Lebensgeschichte"
4. Warum druckt Ihr solchen Schwachsinn wie „Cracker-Mißhandlung auch noch ab??? Ist es nicht schon schlimm genug, daß solche Werke überhaupt entstehen? Da fragt man sich als halbwegs normaler Leser wirklich, aus welchem kranken Hirn das wohl entstanden ist.
5. In der ASM 1/92 las ich etwas von Missionen zu Elite. Da meine ASM-Sammlung unvollständig ist, fehlt mir leider besagte ASM 1/91. Könntet Ihr mir nicht kurz erklären, wie und wo man solche Aufträge erhält?
6. Warum schreibt Ihr nicht irgendwo, wieviele Hit- und andere Spiele in der jeweiligen ASM getestet wurden? Das habe ich letztens in einem Konkurrenzblatt gesehen und fand das echt übersichtlich.
7. Und nun zum Schluß noch etwas Lob:
- Das Cover ist echt voll und ganz in Ordnung.
- Inhaltsverzeichnisse sind auch halbwegs übersichtlich.
- Tests super.
- Game-Boy Corner wirklich sehr nützlich.
- Feedback bis auf einige Briefe auch ganz gut.
- Hint-Hunt und Secret Service echt spitze (jawohl).

So, das war's dann auch. Mehr fällt mir leider nicht mehr ein. Ich hoffe, daß Eure Zeitschrift weiterhin so gut bleibt, wie sie jetzt ist.

ACEMAN

(Anm. d. Red.: 1. Wenn Saddam nicht gewesen wär'... aber dummerweise tobte gerade zu der Zeit, als jene ASM erschien, der Golfkrieg. Das war der - verständliche - Grund für all die Aufregung.
2. Es ist oft ein gewaltiger Unterschied zwischen der vermeintlichen Stimmung, in der man einen Text schreibt, und der Haltung, die jemand anderes dann aus diesem Text herauszulesen meint. Ein Beispiel: Haha, heute habe ich wieder ausgezeichnete Laune. Diesen Satz habe ich eben mit einer gewissen Distanz geschrieben. Besonders gute Laune habe ich heute nicht - habe ich eigentlich selten, und wo man mich kennt, da kennt man mich. Es läßt sich also schlecht nachvollziehen, in welchem Tenor ein Text verfasst ist.
3. Keine Angst, ich würde dann die Notbremse ziehen. Hab' ich eigentlich schon erzählt (...) werden wir alle in einer besseren Welt leben! Davon bin ich überzeugt!
4. Mein Gott, es lebe der Schwachsinn! Diese bunten Versatzstücke literarischer Kleinkunst, die uns immer wieder einmal aus unserer Alltagstristesse reißen, soll auf alle Zeit verschwinden? Nein, so ab und zu muß das schon mal sein - nicht zu oft, keine Angst.



5. Eine vollständige Erklärung kann hier leider nicht erfolgen. Soviel ich mich jetzt noch erinnern kann, bekommt man die Aufträge in den Raumstationen wenn man eben lang genug dabei ist. Übrigens kann man die 1/91 noch nachbestellen (hehe, kleiner Wink mit dem Zaunpfahl).
6. Wozu? Klar, wir könnten die ganzen Namen im Inhaltsverzeichnis durchzählen und Euch dazuschreiben, wieviele es sind, aber was soll das bitteschön bringen? Es sind jedesmal viele, echt viele - meist mehr als anderswo auf dieser Welt. Guatemala?
7. Wollja!)

„Anhustung"

(...)
Ach, wo wir gerade beim Thema sind: Ich muß jetzt mal kurz Herrn Oliver Dittberner (Heft 4/92) anhusten! Was ich da gelesen habe, hat mir beinahe die Sprache verschlagen! Es kann doch wohl nicht wahr sein, daß der Kumpel meint, Euer Schreibstil sei „niveaulos". Ich meine, er sollte vielleicht noch einmal nachlesen, was für „niveauloses" Zeug er da gekritzelt hat! Da ich noch Schüler bin, möchte ich aus seinem Brief vorrangig diese 4 Wörter hervorheben: peripher, tangieren, prädominierendes und Periodikum ....! Was zum Teufel sollen diese miesen Wörter bedeuten? Da stört es mich auch nicht mehr, wenn ihr im selben Stil antwortet. Aber das war echt super, denn da merkt dieser Oliver Dittberner (hätte beinahe Dittmeyer geschrieben) gleich einmal, daß er nicht der einzige Mensch auf der Welt ist, der solche Wörter verwenden kann! Aber eine letzt Bitte habe ich noch: Stellt diesen Herrn niemals für die Formulierung Eurer Geschäftspost ein!!! Ich nehme mir sonst den Strick, da dann niemand mehr das coole Feedback lesen könnte! Zum Schluß noch eine Frage: Könntet Ihr die ASM nicht zweimal monatlich herausbringen? Das Warten auf das nächste Heft dauert mir einfach zu lange.

O. Heß

(Anm. d. Red.: Formulieren der Geschäftspost hat nix mit dem Feedback zu tun. Dieser Mensch würde dann Briefe an Firmen schreiben, Rechtfertigungen für und Widersprüche gegen die Tikkets schreiben, die Guido ständig mit dem Firmenwagen produziert hat, formulieren, Bewerbern absagen, Preisverhandlungen führen etc. Fürs FB gilt nach wie vor die alte Highlander-Regel: Es kann nur einen geben!)

„Absolut interessant"

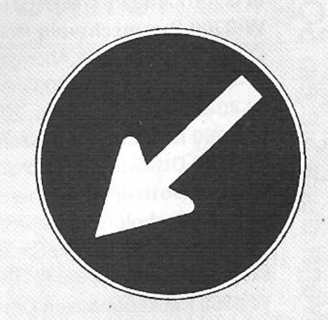
(...)
Absolut interessant finde ich das Feedback, da steh'n ja total irre Sachen drin. Manche Leute aber sollten erstmal nachdenken bevor sie schreiben. Naja, dann mal zu meinem Problem. Ihr wißt sicher, daß die Bitmaps ein neues Game entwickelt haben: The Chaos Engine nämlich. Warum habt Ihr dieses Game nicht in einem Preview vorgestellt? In Eurer Konkurenzzeitung (so nenne ich sie einmal) Xxxxx Xxxx, welche ich ab und zu mal durchblättere, wurde schon im Oktober ein Preview aufs Papier gebracht. Dort schrieb man, daß das Spiel bis Weihnachten im Laden sein sollte. Und?! Jetzt haben wir Mitte Februar und ich hab' nichts mehr davon gehört. Was ist los? Sind die Bitmaps pleite? War das Spiel ein Flop? Hatten sie zuviel mit der Umsetzung von Gods für den PC zu tun? Veröffentlicht doch mal was von The Chaos Engine!

Ein Bitmap-Freak

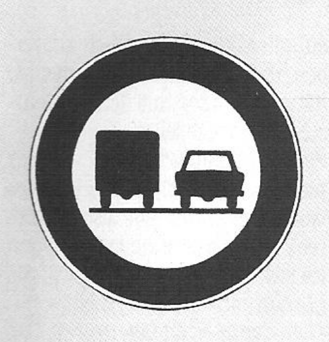
(Anm. d. Red.: The Chaos Engine ist uns ein Begriff, nur ist es weder ferig, noch ist eine Fertigstellung in Sicht. Es zieht und zieht und zieht sich. Previews wollen wir normalerweise kurz vor dem Test bringen (ein bis zwei Ausgaben), und da wie gesagt der Erscheinungstermin noch nicht so richtig feststeht, halten wir uns noch zurück. Neuestes Produkt aus dem Hause Renegade ist derzeit Fire&Ice von Graftgold. Echt spitze! Wir arbeiten derart übrigens kräftig an einem Bitmap-T-Shirt. Hoffentlich klappt das!)

„Bruchpilot"

Normalerweise lese ich Eure Testberichte bevor ich mir ein neues Computerspiel kaufe. Da Ihr Wing Commander 2 eigentlich recht gut bewertet habt, legte ich mir dieses Spiel zu. Ich war von dem Spiel mit seiner fortlaufenden Story so angetan, daß ich es kaum erwarten konnte bis eine Fortsetzung erschien.



Als diese dann auf den Markt kam, kaufte ich sie mir sofort (ohne Euren Testbericht abzuwarten). Nun mußte ich mit Erschrecken feststellen, daß sich die Special Operations 1 nicht auf der Festplatte installieren ließen.



Nachdem ich das Programm bei meinem Händler umgetauscht hatte, machte ich mich wieder an die Arbeit, um das Programm zu installieren. Siehe da, es funktioniert! Doch da hatte ich mich zu früh gefreut, denn mitten im Spiel bei den Zwischensequenzen stürzte das Programm ab. In der ASM 3/92 sehe ich einen Testbericht über die Special Operations 1 und mußte feststellen, daß Ihr mit denselben Fehlern zu kämpfen hattet wie ich. Meine Frage ist nun, ob Origin seine Spiele eigentlich testet, bevor die Spiele in den Handel kommen. Besteht eigentlich eine Möglichkeit, so ein Spiel bei Origin zu reklamieren? Ich jedenfalls habe im Moment von Origin die Nase voll!

Weiterhin möchte ich Euch mitteilen, daß Ihr ruhig so weitermachen könnt. Ich finde Eure Zeitschrift nämlich super.

Rüdiger Göbel

(Anm. d. Red.: Die Special Operations 1 waren ausgesprochen traurig. Wie man hört, haben die Jungs bei Origin derzeit allergrößte Fertigstellungsschwierigkeiten – vielleicht war das der Startschuß. Wir wissen jedenfalls, daß es Rechner gibt, auf denen sie nicht abstürzen (die Operations), wo aber dafür manchmal die Tastatursteuerung nicht richtig funktioniert. Insofern wird es wahrscheinlich nicht möglich sein, das zu reklamieren, weil Du mit Sicherheit einen bösen, nicht wirklich 100% IBM-kompatiblen Rechner besitzt. Von einer neuen, verbesserten Verion der Special Operations ist uns derzeit nichts bekannt – wäre ja nicht schlecht.)

„Now for something. . ."

„Können Gürtelreifen Lachs schneiden?". Hehe, ich weiß die Antwort! Hättet Ihr Euch nicht gedacht, was? Aber leider habt Ihr die Adresse bzw. das Kennwort vergessen, an das man die Antwort schicken kann, und was man gewinnen kann, weiß ich auch nicht.

Jetzt aber zu etwas ganz anderem:

1) Könnt Ihr nicht auch beim Amiga immer Festplattenempfehlungen machen, wenn Spiele mit mehr als 3-4 Disks kommen? Man denke an all die armen User, denen schon eine Hand abgefallen ist!

2) Die Kopfbedeckung von Uli im Feedback von 3/92 war wirklich gut -sollte er öfters tragen (Nichts gegen Uli, aber so wurden die Züge seines Gesichtes erst richtig betont).

3) Vorurteile gegen Autorennspiele? Wie kann es sein, daß Lotus Turbo Esprit 1 mit mehr als 37 Rennstrecken schlechter abschneidet als L.T. Esprit 2, das mit 6 Rennstrecken einen Hitstern bekommt? Die Strecken vom zweiten Teil waren fast alle schon in LTE 1, und sooo viel besser war die Grafik auch nicht.

(... haha, der Kürzteufel schlägt wieder zu!)

8) Ich wollte Euren Cheat für Monaco G. P. ausprobieren. Wo zum Teuxxx bekommt man ein Bäreneisen?

Nein, im Ernst, daß Ihr die Briefeschreiber alle veraxxxxt, ist wirklich komisch, zumindest für die anderen Leser.

9) Bekommt man für abgedruckte Briefe eigentlich auch etwas? Wenn ja, lasse ich Euch meine Kontonummer noch zukommen...

Clever

(Anm. d. Red.: Wir wissen die Antwort auch, höhö, aber es gibt nix zu gewinnen.
1.) Auf Extreme weisen wir hier eigentlich immer hin, zumal sind längst nicht alle Programme so einfach auf HD installierbar.
2.) Vielen Dank, auf Bemerkungen dieser Art stehe ich besonders.
3.) Wenn Du den Test auch GELESEN hättest, dann wüßtest Du



jetzt, warum das so ist. Leider mußt Du aber dumm sterben, denn ich werd's hier aus Platzgründen nicht ausführen.
8.) Bäreneisen gibt's a) in Bäreneisenhausen, b) in Kanada und c) auf japanischen Delphinkillerkuttern. Jajaja, die bösen kleinen Japaner!
9.) Du hast ganz sicher und ohne Zweifel den Hut mit der ganz, ganz feuchten Krempe auf.)

„Software-Simulationen"

Als großer Fan von guten Computerspielen und besonders Simulationen besitze ich mittlerweile um die 60 Originalprogramme auf dem Amiga. Leider fällt mir auf, daß viele Programme Fehler und Unstimmigkeiten enthalten, die einem jeden Spielspaß verderben können.
Einige Beispiele:
(...)

Flight of the Intruder: Ach, wie ist das Leben schön. Keine Flugabwehrkanone trifft, die MIGs haben vergessen, Raketen und Munition



für ihre Bordkanonen mitzunehmen, und müssen stattdessen den ahnungslosen Spieler rammen. Die einzige echte Gefahr geht von SAMs aus.

Was helfen nette Ideen wie ein Fangnetz für beschädigte Maschinen, wenn entweder nichts passiert oder die Maschine durch einen SAM-Treffer vollständig vernichtet wurde. Die Piloten in Vietnam hatten es wirklich leicht. Wen wunderts, daß Mirrorsoft pleite ist.

Red Storm Rising: Ist eigentlich schon jemandem aufgefallen, daß es zwar die Möglichkeit gibt, Raketen gegen Landziele zu laden, aber diese in keiner Mission benötigt werden?

F16 Combat Pilot: Nette Idee, daß Bomben geladen werden können. Dummerweise scheint irgendeiner das HUD verstellt zu haben, so daß selbst Zufallstreffer sehr zufällig sind.

Ich möchte jetzt nicht den Eindruck erwecken, übertrieben pingelig zu sein, aber wenn man 100 DM für so ein Programm ausgibt, kann man doch erwarten, daß solche Fehler entweder nicht vorkommen, oder doch zumindest durch einen Update aus der Welt geschafft werden.

Ich möchte an dieser Stelle – mit Eurer Erlaubnis – alle Besitzer von Originalen, die ähnliche Erfahrungen wie ich gemacht haben, aufrufen, diese doch im Feedback zu veröffentlichen.
(...)

An die ASM möchte ich in diesem Zusammenhang ein Kompliment zur schonungslosen Abrechnung mit Red Baron machen. Ich selbst hatte mir dieses Programm ebenfalls gekauft, konnte es aber nach zwei Probeflügen noch am selben Tag dem Händler glücklicherweise zurückgeben.
(...)

Eine letzte Bitte: Könntet ihr in Zusammenhang mit dem FotI-Problem mir die aktuelle Adresse von Spectrum Holobyte zukommen lassen, da von Mirrorsoft ja keine Antwort mehr zu bekommen ist.

Klaus Kitzinger

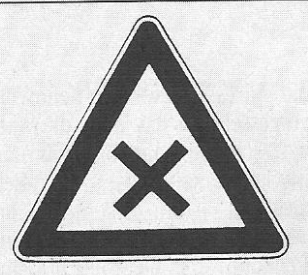
(Anm. d. Red.: Erfahrungen dieser Art sind freilich willkommen.



Hier die Adresse:
Spectrum HoloByte
2061 Challenge Drive
ALAMEDA
CALIFORNIA 94501

„Anti-Erbrechmittel"

Ich schreibe meinen Brief nicht, um „auch mal was zum Feedback beizutragen" (wenn ich dies schon les', hilft auch kein Anti-Erbrechmittel mehr), sondern um die



ASM negativ zu kritisieren, ich betone negativ. Denn die elendigen Schleimer, die ellenweise Lobeshymnen auf die ASM schreiben, und dann „aber ein wenig negative Kritik soll hier auch genannt werden" (Zitat ASM 1/92, „The Champion") schreiben, können mir gestohlen bleiben. Nun aber folgende Kritik:
Titelbild: Dazu kann ich wenig sagen, denn es fällt meistens nach zwei Tagen weg.
Was sollen denn diese Postkarten, hä? Ich schreibe doch keine vier Postkarten pro Monat, außerdem sind die Covers doch eher für zehnjährige Ein-Achtel-Starke gedacht.
Diese zweite Meinungs-Box, in der ein anderer „seine" Meinung vertritt, könnt Ihr Euch sparen, denn es ist meist doch nur eine Zusammenfassung von dem, was der erste Testheini geschrieben hat.
Tests: Oh je! Jetzt hat sogar unser in unserem kleinem Provinzstädtchen einziger Softwarehändler schon Games, die in der ASM erst zwei Monate später getestet werden!
Feedback: Das Feedback kann man in drei Teile aufteilen: erstens diejenigen, die sich Cracker nennen und uns einfachen Softwareusern mitteilen wollen, daß es in Bocholt Parties gibt, an denen keiner teilnimmt oder uns über mißhandelte Crackerkollegen erzählen, und drittens diejenigen, die (oh Schreck!) Fragen stellen. Letztere hatten ihr Abitur mit 1,0 gemacht, erstere befinden sich noch im Kindergarten, mittlere fielen soeben zum zehnten Male in der Sonderschule durch. Dazu gesellen sich noch ältere ASM-Leser,



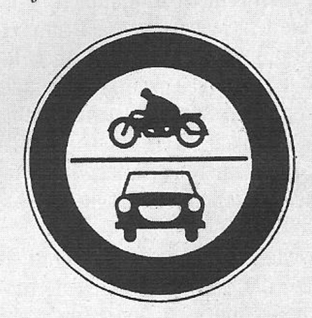
die allerdings so sachlich schreiben, daß man meinen könnte, sie hätten die ASM mit der Süddeutschen verwechselt.
Clubverzeichnis: Schade, daß es nicht mehr Seiten davon gibt. Dies war auch wohl mehr als Konkurrenz für Spacerat gedacht? Wenn ich schon lese: Mitglieder: 2! Ha ha! Wirklich sehr originell!

(... und so weiter, und so fort, komm ich heut' nicht, komm' ich morgen, und wenn er nicht gestorben ist, schreibt er heute noch!)

P. S.: Wenn Ihr diesen Brief trotz soviel negativer Kritik abdruckt... seid Ihr selber schuld!

King of Heilbronn

(Anm. d. Red.: Schön, daß wir das jetzt wissen. Ich nehme nicht



an, daß ich Dich mit sachlichen Argumenten vom Gegenteil überzeugen kann, nimm aber bitte zur Kenntnis, daß Clubs, die in unserer Vezeichnis aufgenommen werden möchten, mindestens zehn Mitglieder aufweisen können müssen und nicht zwei.)

„Hübscher kleiner Leserbrief"

Ihr seid einfach super. Allerdings gibt es auch ein paar Fehler, aber erst zu den guten Seiten. Das Feedback ist so ziemlich das Beste, was es in der Zeitschrift gibt. Das Bewertungsschema ist auch spitzenmäßig, allerdings solltet Ihr auch schreiben, ob die Spiele auch auf anderen Computern rauskommen, und wenn, auf welchen? Die Vorschau für's nächste Heft ist auch gut. Nun muß ich auch über die schlechten Seiten schreiben. Was sollen die in mehrere Teile geteilten Messeberichte? Das ist wirklich Megaschrott!! Dadurch wird das Heft tierisch unübersichtlich. Macht es doch lieber wie früher, also in einem Stück. Die glücklicherweise weniger gewor-

denen Druckfehler waren auch Schrott.

Kempi

(Anm. d. Red.: Inzwischen geben wir an, für welche Systeme ein Programm noch erscheinen wird, sofern das zu dem Zeitpunkt schon raus ist. Das steht im Introkasten beim Programmtest hinter 'geplant für:', so, wie die getesteten Versionen hinter 'System:' stehen und mit eigener Wertung und gesondertem Kasten auf der jeweiligen Seite aufgeführt sind. Konvertierungen, die wir vom Haupttest getrennt vorstellen (also z.B. eine Ausgabe später), findet Ihr am Ende der jeweiligen Rubrik. Programmname und System stehen dick drüber. Soviel dazu. Messeberichte stehen normalerweise am Stück im Heft. Manchmal ist aber eine Aufteilung aus technischen Gründen unvermeidlich. Keine Angst, wir geben uns die größte Mühe, das zu vermeiden. Wir finden's nämlich selbst nicht schön.)



„Student oder Wörterbuch?"

Duschst Du etwa auch mit deiner Sonnenbrille, bzw schläfst Du auch mit ihr? Nachdem ich diese rhetorische Frage gestellt habe, um eine Einleitung zu finden, komme ich nun zum Hauptteil meines Briefes. Betreffend Anm d. Red. zu Brief in Ausgabe Nr. 4 von Oliver Dittberner. Also, Uli, jeder aber auch wirklich jeder kann so einen Brief mit Hilfe eines Wörterbuches verfassen. Das ist wirklich keine Kunst, und außerdem was hat das damit zu tun, wenn jemand ein Student ist?
Billant, einfach brillant! Toller Schriftsatz, nur die Überschriften sind viel zu groß. Wer ist eigentlich dafür verantwortlich, die Bildunterschriften zu plazieren? Bei sehr vielen Testbildern wurden die Unterschriften vertauscht, und zwar so, daß sie keinen Sinn mehr ergeben.

(...)

Dirk Reul

(Anm. d. Red.: Hier sollte jetzt eigentlich die ausgesprochen witzige und intelligente Antwort auf Deine Einleitungsfrage stehen, die mir aber bis heute noch nicht eingefallen ist, also mußt Du Dich mit einem trivialen 'Hä?' begnügen: Hä?

Zu der Frage mit dem Student und dem Wörterbuch: Du hast den Witz nicht verstanden, das ist das Problem.

Zu den Bildunterschriften: Wir haben bei dieser Ausgabe versucht, ein revolutionär neues, ausgetüfteltes und irrsinnig teures System zum Einsatz zu bringen, das uns das Plazieren der BUs enorm erleichtert hätte, vorausgesetzt, es wäre dabei nicht zu diesen Fehlern gekommen. Auf gut deutsch: Das war ein Eisekalter! Jetzt machen wir's wieder so wie früher, und siehe da, es klappt!)

„Wortlose Hinnahme"

Nach fast einem halben Jahr wortloser Hinnahme des Inhaltes der ASM will ich mich nun auch einmal zu Wort kommen lassen. Das neue Outfit finde ich erste Sahne, mein Kompliment. Trotzdem habe ich einen Verbesserungsvorschlag: Wie wäre es mit einem eigenen Jump'n'Run-Piktogramm? Spiele wie „Turrican" oder „Nemesis" gehören meiner Meinung nach in das Genre „Action", nicht aber Spiele wie z.B. „Sonic the Hedgehog" oder „Super Mario Bros 3". Diese Spiele sollten in Zukunft eine eigene Rubrik mit eigenem Wertungsschema (welches wahrscheinlich nicht viel anders als das von „Action" wäre) bekommen. Was meint Ihr dazu? Vielleicht sollten auch andere Leser ihre Meinung dazu zu Papier bringen. Nun habe ich noch eine Frage zu „Ultima 7": In der ASM 1/91 stand, das Game würde noch vor X-mas erscheinen. In der Xxxxx Xxxx 3/91 hieß es, Origin hätte den Erscheinungstermin auf unbestimmte Zeit verschoben, ein Test wäre noch nicht möglich. Wie könnt Ihr Euch das erklären? Nun ja, nun will ich auch bald zum Ende kommen. Macht weiter so.

Gutfried

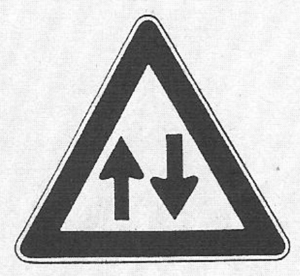
(Anm. d. Red.: Unserer Meinung nach gehören die Jump&Runs in die Action, weil es hier hauptsächlich auf Reflexe und richtiges Rühren mit dem Stick ankommt. Klar, Grenzfälle gibt es immer, und so wäre bei einer Einteilung nach Deiner Vorstellung Turrican ein solcher Grenzfall. Apropos Turrican: T-Shirt ist in Vorbereitung!

Ultima 7 war seinerzeit für Weihnachten geplant, ebenso, wie auch der Strike Commander längst hätte erscheinen sollen. Wir haben unser offizielles (!) Testmuster (!) von Mindscape/ Origin selbst (!) zum Test in genau dieser Ausgabe bekommen – die Kollegen hatten hier das Nachsehen, was denen freilich überhaupt nicht paßte. Kurze Zeit später stellte sich heraus, daß sich der Vö.-Termin nicht halten



ließ, was die liebe Konkurrenz jetzt natürlich bis zum Gehtnichtmehr von wegen 'nicht testbar' ausschlachtet.

Ich möchte hier nur eins klarstellen: In ASM werden KEINE UNFERTIGEN PROGRAMM-VERSIONEN getestet, die nicht ausdrücklich vom Hersteller zum REVIEW freigegeben sind, weil sie nahezu komplett sind und nur noch Feinarbeiten vorgenommen werden müssen, die das GAMEPLAY aber nicht nachhaltig beeinflussen. Programme OHNE SOUND, oder Games, bei denen andere WICHTIGE ELEMENTE fehlen, testen wir nicht – PREVIEW ist hier das höchste der Ge-



fühle. Das hat etwas mit seriösem Journalismus zu tun, aber Helden sind dieser Tage rar, das wißt Ihr genausogut wie ich.)*

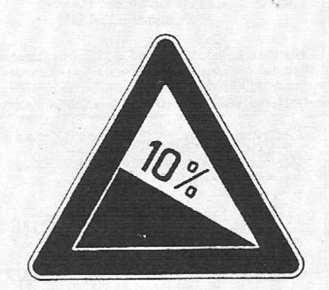
„Oberflächlich, schlecht und sachlich falsch"

Zum einen die folgenden Antworten auf Fragen im Feedback von Ausgabe 4/92:
In was für einer Sprache wurde „Wing Commander" programmiert?
Eure Antwort: Man sollte meinem, daß es vielleicht Maschinensprache war, ist nur z. T. richtig.
Die richtige Antwort: Zumindest Teile von Wing Commander wurden mit Turbo-C++ programmiert. Das gilt auch für Ultima VI und andere ORIGIN-Programme. In einigen Files dieser Programme finden sich Hinweise (Textstrings) auf Turbo-C++.
Bei Knights of the Sky (Bief von Helmut Wendling) reicht sehr wohl ein einziger Treffer zum Abschuß des Gegners (gilt NICHT für Ballons). Ebenfalls ist die Zerstörung aller Gebäude mit einigen MG-Treffern möglich, was wohl noch wesentlich unrealistischer ist. Nun aber zu dem Grund, warum ich diesen Brief eigentlich schreibe: Euer Testbericht über FALCON 3.0 in Ausgabe 4/92.

Ich halte diesen Test für derart oberflächlich, schlecht und sachlich falsch, daß ich dazu einige Zeilen schreiben muß. Aus praktisch jeder Zeile des Test kann man auf unzureichende Beschäftigung mit dem Programm schließen.
Daß der Falcon recht hohe Hardware-Anforderungen stellt, ist unbestritten, daß er auf einem 386 mit 33 Mhz nicht flüssig läuft, kann ich aber nicht bestätigen. Auf meinem 486 läuft das Teil auch beim Betrieb mit 16 Mhz sehr schön, auch bei anderen Rechnern gibt es da keine Probleme. Wenn die Grafiken auf Eurem Rechner ruckeln, solltet Ihr vielleicht die 8-Bit Videokarte durch eine 16-Bit Karte ersetzen.....
Herr Alt läßt sich lang und breit über die hohen Hardware-Anforderungen, die digitalisierten Animationen und die (wirklich etwas schlichten) Grafiken während des Fluges aus, auf den eigentlichen Spielablauf (Trainingsmissionen oder Ablauf einer Campaign) wird aber in keinster Weise eingegangen.

(... etc., etc. mit Sicherheit noch eine Spalte über Waffen, MIGs, Flak, Raketen und alles, was dazugehört)
Martin

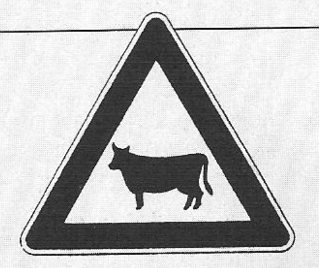
(Anm. d. Red.: Zu Wing Commander: Ok, hier eine Erklärung der etwas mißverständlichen Aussage. Wir denken, jedermann weiß, daß Programme eines solchen Volumens aus einem Gemisch zumindest zweier, wenn nicht gar mehrerer Programmiersprachen besteht. Zeitkritische Sachen muß man eben maschinennäher programmieren als irgendwelche Verwaltungsroutinen. Wenn man an Wing Commander denkt, fallen einem aber sichelich zuerst die Flugsequenzen ein, und ich glaube nicht, daß die in C geschrieben sind. Wenn doch, erklärt dies sicher die hohen Hardwareanforderungen. Was den Falcon angeht übergebe ich an Captain Alt: Grafikkarte, wer braucht die schon? Mike Anton und ich als Brillenträger spielen eh nur nach Gehör, und A-Man benutzt noch seine 15 Jahre alte Hercules-Karte mit Konverter. Es muß halt gespart werden, wie der Kanzler schon sagte. Aber Ernst beiseite, zwischen einem langsamen 486-



er und einem schnellen 386er liegen immer noch Sonnensysteme. Schau' Dir mal die Performancer-Werte der Maschinen an, und Du weißt was Sache ist.

„Schlimmstes Schundblatt"

Ich muß jetzt wirklich mal Dampf ablassen! Keine Angst, es geht

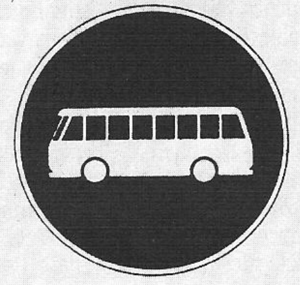


nicht gegen Euch. Ich halte gerade die Ausgabe 4/92 in der Hand (ganz gut gelungen). Mein Gott, wenn man das Feedback liest, muß man denken, Ihr seid das schlimmste Schundblatt in Deutschland (ich kenne andere). Leute, was macht Ihr, wenn Ihr Euch eine Zeitung kauft – erstmal Zollstock raus (Länge*Breite*Höhe)?
Meinetwegen könnt Ihr die Zeitung sonst wie groß machen; Hauptsache, sie paßt in den Briefkasten. Ich hoffe Ihr bekommt nicht so viele Beschwerden über das große M über Accolade bei Eurem WCES-Bericht in der Ausgabe 3/92. Mensch, auch Computer (-menschen) machen Fehler. Da beschwert sich doch ein gewisser Bacchachew so und so über Anordnung und Beschriftung der Postkarten ohne mal hinzusehen (typisch eindimensionales Denken)! Ein Tobias P. kommt mit der Seitenanzahl nicht klar und fühlt sich von der Anm. d. Red. beleidigt. Genau wie unser Prof. Dr. (!) Dittberner (. . . PRÄDOMINIERENDES PERIODIKUM . . .(!)), dem das alles unter seinem Niveau ist (er liest wohl Bild). Über diese Leute kann ich nur eines sagen: ix, ix, ix bis zum Abwinken, vollkommen abgedreht! Rumnörgeln und am Abend heimlich Pornos gucken!
Eigentlich braucht Ihr so einen Quark nicht zu drucken. Ihr bekommt doch genug vernünftige Post, oder (?). Ihr könnt ja 'ne extra Witzseite für solche Schxxxe machen (wäre aber Verschwendung)! Sowas lohnt sich doch gerade zum Arsxxabwxxxxen! Eins hab' ich doch an Euch auszusetzten. Dieser ganze Unsinn mit dem großen X. Soll sich doch der, die, das angesprochen fühlen, der gemeint ist (man wird sich ja nicht gleich erschießen). Kritik muß sein. Ein paar schöne kräftige Schimpfwörter (man kann ja nur dazulernen)! So, daß wars! Ach so, das Titelbild 4/92 hypergenial. Das muß ein Poster werden.
Generation X

*(Anm. d. Red.: Das 'M' war ein Fehler, sorry! Soll nicht wieder vorkommen. Als Ausgleich hier ein paar As: AAAAAAAAAA. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr das ausschneiden und in den Messebericht einkleben.
Das mit den 'X'en muß ebenfalls sein, da gerade uns als präd. Per. eine gewisse Verantwortung gegenüber unserer jüngeren Leserschaft obliegt. Ollo loco?)*

„Krampf & Stückelung"

Ich halte es nicht mehr aus! Ich besitze Euer neuestes Machwerk seit 2 Tagen und halte es nicht mehr aus!! Die ASM war früher ein Muster an Übersichtlichkeit, gut zu verstehenden Schlußkommentaren und einer tollen Aufmachung.
Deshalb muß ich Euch diesen Brief schreiben, so leid es mir tut! Eure neuesten Schlußkommentare sind ja wirklich lachhaft: sehr gut, gut, zufriedenstellend, mangelhaft, sehr mangelhaft. Was soll der Krampf??? Sind wir hier bei der Stiftung Warentest oder was? Aber das Schlimmste kommt ja erst noch! Früher war es so, daß ein Spieletest eine Seite oder eine halbe gekriegt hat. Aber jetzt....
Da kriegt man gleich auf Seite 14 eine Stückelung sondergleichen an den Kopf geworfen. Oder Seite 128 .... schon wieder so eine Stückelung, aber das schlimmste, bei dem Spiel Roadblaster steht nirgends, zu welcher Konsole es gehört! Woher soll man denn dann wissen, ob das Spiel auf seinem eigenen System herausgekommen ist?
Aber nach so vielen Tritten endlich mal ein Lob: Die neuen Hitsterne sind KLASSE! Auch die Idee mit dem „geplant für:" ist SUPER! Die neue Schrift ist KLASSE! Die Idee mit dem Aufteilen nach Genres ist GENIAL (wem ist die gekommen?)! Die Idee mit dem Einschieben eines kleinen Wertungskästchens, falls das Spiel auf mehreren Systemen herausgekommen ist, ist auch SPITZE!



Aber damit Ihr nach soviel Lob nicht überheblich werdet, hier gleich noch ein Dämpfer: Wo bleibt der Kabelsalat? Häh? Was für einer? Na der, der früher bei dem Secret Service dabei war!

Der große Gnarsch

(Anm. d. Red.: Die neuen Prädikate sind aus der Quasi-Zwangslage entstanden, wirklich eindeutige, auf Anhieb allgemeinverständliche Wertungen zu finden, was ja vorher nicht so ganz gegeben war. Uns ist auch klar, daß so eine Umstellung eines eben eingeführten Schemas keinen besonders tollen Eindruck macht, aber wenn man sich das neue Schema mal genau betrachtet, erkennt man seine Vorteile. Erstens ist es völlig easy und zweitens symmetrisch.
Die angesprochenen 'Stückelungen' werden wir in Zukunft vermeiden.
Die Sache bei Roadblaster. Jaaaaa (schwitz), hab' ich eigentlich schon mal erwähnt, wie interessant doch mein ganz persönlicher Werdegang... nicht etwa, daß ich vom Thema ablenken möchte, aber ok, das war ein Fehler. Sorry, tut uns leid, war fürs Mega Drive.
Ah, jetzt kommt die Freude und der schöne Götterfunken, was aber leider nicht kommt sind die Zuschriften für den Kabelsalat. Ohne Moos beißt die Maus keinen Faden ab, ohne Stoff kein Kabelsalat. Ein dreifaches 'Knickknack' dem 'Bishop of East Aglia'!)

„Rat & Meinung"

(...) Ich arbeite nebenbei bei einer Computerfirma in Stuttgart und bin in der Filiale für Spiele-Software zuständig, und bei der Bestellung der Software verlasse ich mich zu über 90% auf Euer Urteil. Die ASM ist natürlich nicht die einzige Zeitschrift, die ich in dieser Richtung lese, da wäre auch noch die Xxxxx Xxxx, wobei diese mir von ihrer Aufmachung her nicht



so gut gefällt wie die ASM. Was mir auffällt, ist die Tatsache, daß bei den Bewertungen teilweise ganz große Unterschiede bestehen. Ich möchte hierbei die beiden letzten Ausgaben der beiden Zeitschriften heranziehen.
Beispiel 'Another World':
Xxxxx Xxxx: Kommentar des Testers: 'na ja'.

Ausführliche Begründung: „Another World kann sich durchaus sehen lassen: Die 3-D-Polygongrafik sieht verdammt gut aus. Leider haben sich die Programmierer beim Spieldesign erheblich weniger Mühe gegeben. So krankt Another World an den gleichen Symptomen, an denen schon die 'Space Ace'-Familie dahinsiechte. Spielerisch bietet Delphins Actionprogramm nicht mehr als einen Fingerhut voll Unterhaltung. In den jeweiligen Bildern nur ein, zwei, oder auch dreimal den Joystick in eine Richtung zu drücken, ermüdet auf Dauer und sorgt nicht gerade für gehobenen Spielspaß. Ich frage mich, wofür die zwei Jahre Entwicklungszeit verbraucht worden sind."
Zitat Ende.
Ich warte jetzt erst einmal ab. Ihr vergabt einen Hitstern und Xxxxx Xxxx rät ab. Nun, schon vor Eurem Artikel habe ich das Programm bestellt, weil mich die Story interessierte. Ich schaue es mir an und bilde mir dann eine eigene Meinung, aber ich bin ziemlich sicher, daß es gut wenn nicht sogar sehr gut ist. Außerdem muß ich sagen, daß 'Future Wars' von Delphine mir sehr gut gefallen hat, auch wenn die deutsche Übersetzung wie Kraut und Rüben aussah.

Wenn ich schon dabei bin, möchte ich auch noch einen Kommentar zu einem Brief abgeben, den Domm/A.M. geschrieben hat ('Armutszeugnis'/ASM 3/92, S.24). Er behauptet ja darin, daß Ihr Euch langsam, aber sicher zu einem Sprachrohr der Software-Industrie entwickeln würdet. Ein entschiedenes Nein. Da ich, wie oben erwähnt, Spiele für eine Computerfiliale bestelle und auch die Kunden berate, muß ich mich auf die Aussagen der Distributoren in Deutschland verlassen, und da bin ich froh, so eine Zeitschrift wie die Eure zu haben, und Eure Meinung unterscheidet sich meistens ganz erheblich von der Aussage der Distributoren. Ich kann nur sagen: Weiter so.

Wie ich Euch bereits erzählt habe, bin ich auf einer Jobsuche, dabei interessiert mich, wie Ihr zu Eurem Job gekommen seid. Habt Ihr Journalismus studiert und Euch dann für den Computer interessiert, oder seid ihr einfach nur Computerfreaks, die sich ans Schreiben gemacht haben?

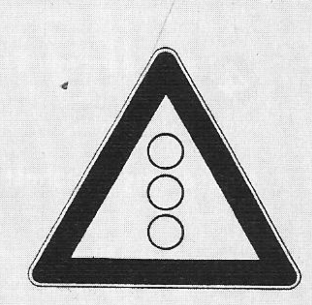
Michael Kalus



(Anm. d. Red.: Daß jedem mal ein 'Ausrutscher' in Sachen Bewertung unterlaufen kann, ist klar. Da helfen auch sogenannte 'Wertungskonferenzen' anscheinend nicht viel. Bei 'Another World' scheint man aber mächtig große Tomaten auf den Augen gehabt zu haben, nun ja, das sagen wir, was sagt der Papst? Was den Rest angeht, bemühen wir uns redlich.
Unsere 'Personaldecke' besteht aus Leuten beider Sorten.)

Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

**ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**

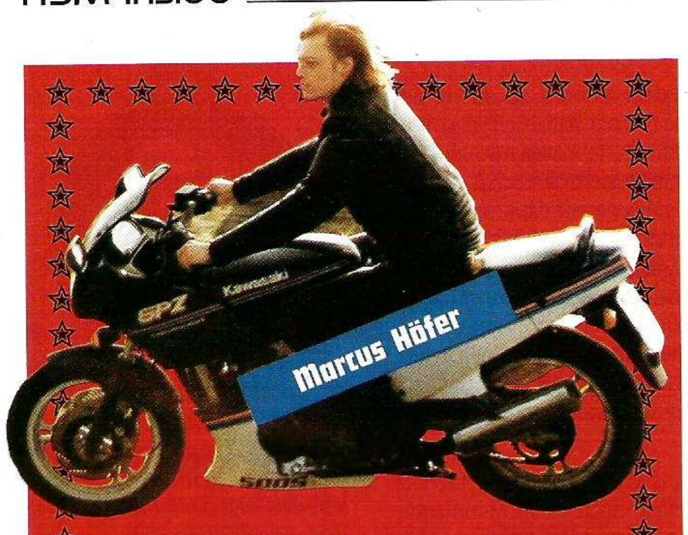












Born '67 in Braunschweig, nach der Schule zur Bundesmarine (einen Fehler macht jeder in seinem Leben), Tageszeitung in Uelzen. Als Redakteur zur ASM am 1. April 1992 (wann?) Mit dem Motorrad (wie?). Vor rund 10 Jahren mit dem ersten Rechner ins Metier eingestiegen: Sinclair ZX-81 mit sage und schreibe einem Kilobyte Speicher, über den VC 20, C 64, Plus 4, Amiga zum PC.

1 Welchen Hobbies gehts Du nach? Motorrad, Bass und Gitarre spielen, Computer, Snooker.
Von welchen Hobbies distanzierst Du dich? GTIs aufmotzen, vor der Glotze verblöden.

2 Welche Computerspiele gefallen Dir am besten? Links, Indy 500, Formula 1 Grand Prix, Larry, Indy Jones (Adv.).
Was sind Deine persönliche Flops? Alle Games, bei denen Preis und Leistung in keinem Verhältnis stehen.

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Alle Stories von Raymond Chandler.
Welche Bücher würdest Du in die Tonne kloppen? Alle von der Scientology Church.

4 Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu? Blues, Rhythm and Blues, Rock'n'Roll (von John Lee Hooker über Fabulous Thunderbirds bis ZZ-Top).
Welche Songs schaltest Du ab? Einheits-Pop vom Fließband.

5 Welche Filme könntest Du immer wieder sehen? Koyaanisquatsi, Tote tragen keine Karos.
Von welchem Filmen rätst Du ab? Stone Cold, Deutsche Komödien mit Thomas Gottschalk.

6 Welches ist die größte Leistung der Menschheit? Meinungsfreiheit.
Welches ist die größte Schandtat? Erfindung des TÜV.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Nachrichtenmagazine, Motorsport, schnelle Rechner, mit Freunden bis in den Morgen feiern.
Was magst Du nicht? TÜV-Termine, Nazis, Winter, Hausputz, Yuppies, Politiker, die Steuergelder aus Eigenprofilierung verschleudern, Selbstdarstellungen.

A (je 25,-) L (je 15,-) P (je 15,-)

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
B[illegible] Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	-	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of the long bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam-Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Drachen von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension, Die	(L	P)	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 2 – Jaws of Cerberus	L	P	-
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye of the Beholder	L	P	A
Eye of the Beholder 2	L	P	-
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire-Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Gateway Savage Frontier	L	P	-
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale, Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	-	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	-	P	A
Leisure Suit Larry 2	-	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley 2 – Lost in L. A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	-	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates	L	-	A
[illegible]	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Pools of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestar	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
[illegible]	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Weapons Luftwaffe	-	-	A
Secret of Monkey Island 2	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Version.)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermilion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	-	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. – Secr. Miss.	-	-	A
Winzer	L	-	-
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zak McKracken	L	P	A
Zork 1	-	-	-

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

1 MONKEY ISLAND 2

IBM PC VGA 89,95
Amiga (Mitte April) 79,95
- komplett deutsch -

2 WING COMMANDER incl. "SECRET MISSION 1 und 2"
IBM PC 169,00

3 CIVILIZATION
IBM PC
komplett deutsch 99,95
mit deutscher Anleitung 89,95

4. EYE OF THE BEHOLDER 1	84,95	84,95
5. SECRET OF MONKEY ISLAND	74,95	74,95 VGA 89,95 EGA 69,95
6. WING COMMANDER 2		89,95
7. ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS	84,95	84,95
8. EYE OF THE BEHOLDER 2		84,95
9. LEMMINGS	69,95	69,95 89,95
10. BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED		79,95

CPS Frank Heidak

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?

WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

SIERRA Megapacks

Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung

Programm		Amiga	IBM-PC
Conquests Of Camelot The	ADV	104,95	—
Conquests Of The Longbow (PC VGA)	ADV	—	94,95
Heart Of China (PC VGA)	ADV	94,95	104,95
Kings Quest 4	ADV	94,95	104,95
Kings Quest 5 (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	104,95
Leisure Suit Larry 1 (PC VGA)	ADV	84,95	94,95
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	145,95	149,95
Leisure Suit Larry 2	ADV	54,95	—
Leisure Suit Larry 3	ADV	54,95	99,95
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	ADV	84,95	74,95
Police Quest 3 (PC EGA od. VGA)	ADV	—	94,95
Quest For Glory 2	ADV	—	104,95
Rise Of The Dragon (PC EGA od. VGA)	ADV	94,95	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	ADV	—	94,95
Space Quest 4 (PC EGA od. VGA)	ADV	84,95	94,95
Willy Beamish (PC EGA od. VGA)	ADV	84,95	94,95

PC-SOUNDKARTEN STARK REDUZIERT!!!

Sound Blaster 2.0 mit dt. Anleitung	279,95
Sound Blaster PRO V 2.0 mit dt. Anl.	499,95
Sound Blaster PRO deutsche Version	499,95
Ad Lib Karte Solo	149,95
Roland LAPC 1	839,95

AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

Programm		Amiga	C 64	ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	—	59,95	99,95
2 Hot 2 Handle	COM	79,95	59,95	—	—
4-Wheel Drive	COM	79,95	—	79,95	—
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,95	—	74,95	74,95
Abandoned Places	ROL	75,95	—	—	—
Air Combat Aces	COM	79,95	—	79,95	89,95
Air Land Sea	COM	84,95	—	—	—
Airbus A 320	SIM	99,95	—	—	—
Airline	SIM	—	—	—	74,95
Alcatraz	ARC	74,95	—	—	—
Amberstar	ROL	84,95	—	84,95	—
Award Winners	COM	69,95	—	69,95	79,95
Bards Tale 3 The	ROL	69,95	—	—	79,95
Bards Tale Construction Kit	ROL	—	—	—	79,95
Bards Tale Trilogie	COM	—	—	—	89,95
Battle Isle (PC HD)	STR	79,95	—	—	89,95
Battlehawks 1942	SIM	69,95	—	—	—
Bill Elliots Nascar Racing	SPO	79,95	—	—	59,95
Birds Of Prey	SIM	84,95	—	—	—
Black Gold	SIM	74,95	—	74,95	79,95
Broker King	SIM	—	—	—	79,95
Buck Rogers 2	ROL	59,95	64,95	—	89,95
Bundesliga Manager Professional	SPO	79,95	—	—	79,95
Cadaver	ADV	74,95	—	74,95	89,95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,95	—	44,95	—
Castles	SIM	—	—	—	84,95
Challengers	COM	84,95	64,95	84,95	84,95
Champions	COM	59,95	44,95	59,95	69,95
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,95	74,95	—	74,95
Chess Master 3000	STR	—	—	—	84,95
Chuck Yeagers AFT 2.0	SIM	69,95	—	69,95	79,95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	—	—	—	84,95
C[illegible] Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	—	84,95
Conquestador	SIM	79,95	59,95	—	—
Conquestador Szenario Disk	SIM	—	19,95	—	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,95	67,95	74,95	79,95
Death Knights Of Krynn	ROL	79,95	74,95	—	84,95
Deuteros	STR	84,95	—	84,95	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	69,95	—	—
Deutsches Afrika Korps Szenarios	SIM	—	19,95	—	—
Double Double Ex	COM	84,95	—	—	—
Dragon Wars	ROL	—	—	—	74,95
Duck Tales	ARC	74,95	—	74,95	—
Elite	SIM	69,95	—	—	69,95
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	—	—	—	89,95
Elvira Mistress Of The Dark	ADV	79,95	59,95	79,95	94,95
Epyx Sporting Gold	COM	74,95	—	—	—
F 117 A Nighthawk	SIM	—	—	—	89,95
F 15 Strike Eagle 2	SIM	69,95	—	89,95	94,95
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	—	—	—	44,95
F 16 Combat Pilot	SIM	69,95	—	—	—
F 16 Falcon Collection	COM	—	—	79,95	—
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Falcon 3.0 (MS-Dos 5.0)	SIM	—	—	—	99,95
Fate - Gates Of Dawn	ROL	79,95	—	79,95	—
Flight Of The Intruder	SIM	89,95	—	89,95	—
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	—	—	—	149,95
Flugsimulator Flight Planner	SIM	—	—	—	74,95
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95	—	—	79,95
Gateway To The Savage Frontier	ROL	—	69,95	—	79,95
Gobliins	STR	74,95	—	—	74,95
Grand Prix (Microprose)	SPO	84,95	—	—	—
Grunesland	COM	84,95	—	—	—
Great Courts 2	SPO	74,95	—	74,95	79,95
Gunship	SIM	74,95	59,95	74,95	89,95
Gunship 2000	SIM	—	—	—	89,95
Hard Nova	STR	69,95	—	69,95	79,95
Harpoon 1.21	SIM	84,95	—	—	89,95
Harpoon 1.21 Battleset 3	SIM	—	—	—	44,95
Harpoon 1.21 Battleset 4	SIM	—	—	—	44,95
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49,95	—	—	49,95
Heimdall	ROL	84,95	—	—	—
Imperium	SIM	69,95	—	67,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,95	—	67,95	67,95
Kaiser	SIM	99,95	—	—	99,95
Kathedrale Die	ADV	89,95	—	—	89,95
Knights Of The Sky	SIM	84,95	—	—	94,95
Legend Of Faerghail	ROL	74,95	—	74,95	74,95
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	69,95	—	—	79,95
Lemmings Data Disk	STR	49,95	—	—	69,95
Links (Golf)	SPO	—	—	—	94,95
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,95	—	74,95	74,95
M1 Tank Platoon	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Mad TV	STR	—	—	—	89,95
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,95	—	—	—
Manchester United Europe	SPO	69,95	44,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	ADV	59,95	44,95	69,95	69,95
Mario Andretti's Racing Challenge	SPO	—	—	—	74,95
Martian Dreams	ROL	—	—	—	89,95
Mega Fortress	SIM	—	—	—	84,95
Megalomania	STR	79,95	—	74,95	—
Megatraveller 1	ROL	74,95	—	74,95	89,95
Megatraveller 2	ROL	—	—	—	84,95
Microprose Golf	SPO	84,95	—	84,95	—
Midwinter 2	SIM	84,95	—	84,95	—
Mig 29 Super Fulcrum	SIM	—	—	—	99,95
Might & Magic 1	ROL	—	—	—	84,95
Might & Magic 2	ROL	84,95	—	—	84,95
Might & Magic 3	ROL	—	—	—	89,95
Oekolopoli	SIM	—	—	—	149,95
PGA Courses	SPO	44,95	—	—	—
PGA Tour Golf	SPO	69,95	—	—	74,95
PGA Plus	SPO	—	—	—	79,95
Paperboy 2	ARC	—	—	—	69,95
Pirates	SIM	[illegible]	54,95	—	69,95
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,95	69,95	—	79,95
Pools Of Darkness	ROL	—	—	—	84,95
Populous 2	STR	79,95	—	79,95	—
Populous World Editor	STR	44,95	—	—	—
Ports Of Call	SIM	69,95	—	—	89,95
Powermonger	SIM	59,95	—	—	—
Powermonger Data Disk	STR	44,95	—	—	—
Powerpack The	COM	69,95	—	69,95	—
Quest & Glory	COM	79,95	—	79,95	—
Railroad Tycoon	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Rainbow Collection	COM	59,95	44,95	59,95	—
Rolf Gold Edition	COM	84,95	69,95	—	—
Re[illegible] Reporter	SIM	—	—	—	79,95
Realms	ARC	79,95	—	—	—
Red Baron (PC VGA)	SIM	84,95	—	—	99,95
Return Of Medusa	ROL	74,95	—	74,95	—
Savage Empire The	ROL	—	—	—	79,95
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,95	74,95	79,95	79,95
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	—	—	—	94,95
Secret Weapons P 38 Mission	SIM	—	—	—	39,95
Secret Weapons P 80 Shooting Star	SIM	—	—	—	39,95
Shadow Sorcerer	ROL	79,95	—	79,95	94,95
Shuttle	SIM	—	—	—	89,95
Silent Service 2	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Sim Ant (komplett deutsch)	SIM	89,95	—	—	89,95
Sim City Architectural Disk 1	SIM	44,95	—	—	44,95
Sim City Architectural Disk 2	SIM	44,95	—	—	44,95
Sim City Terrain Editor	SIM	44,95	—	—	44,95
Sim City and Populous	SIM	79,95	—	79,95	79,95
Sim Earth	SIM	—	—	—	84,95
Simpsons The	ARC	69,95	44,95	69,95	79,95
S[illegible] Crystal	ROL	74,95	—	—	84,95
Space Ace 2	ARC	79,95	—	—	84,95
Spirit Of Adventure	ROL	74,95	—	74,95	79,95
Starbyte Collection No. 1	COM	74,95	44,95	74,95	79,95
Starflight 2	ROL	69,95	—	—	69,95
Steigenberger Hotelmanager	SIM	59,95	—	—	69,95
Super Soccer	SPO	79,95	—	—	79,95
Team Yankee	SIM	94,95	—	94,95	94,95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	ARC	79,95	49,95	—	—
Their Finest Hour	SIM	79,95	—	79,95	79,95
Their Finest Hour Missiondisk 1	SIM	34,95	—	44,95	34,95
T[illegible] League	COM	79,95	—	79,95	89,95
UMS 2	SIM	64,95	—	84,95	94,95
Ultima 4	ROL	74,95	—	—	—
Ultima 5	ROL	—	69,95	—	84,95
Ultima 6	ROL	—	79,95	—	99,95
Virtual Reality 1	COM	94,95	—	94,95	—
Virtual Reality 2	COM	84,95	—	—	84,95
Virtual Worlds	COM	84,95	59,95	84,95	84,95
Wayne Gretzky Ice Hockey 2	SPO	69,95	—	—	84,95
Wild West World mit Spielbuch	SIM	69,95	—	—	89,95
Windows Entertainment Pack	COM	—	—	—	69,95
Wing Commander 1 (HD od. 3D-Disks)	SIM	—	—	—	94,95
Wing Commander 2 Speech Accessory	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander Secr. Missions 1	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander Secr. Missions 2	SIM	—	—	—	49,95
Wing Commander Special Operat. 1	SIM	—	—	—	49,95
Winter Challenge	SPO	—	—	—	84,95
Winzer	SIM	74,95	44,95	74,95	79,95
Wizardry 6 - Bane Of Cosmic Forge	ROL	84,95	—	—	84,95
Wolfchild	ARC	69,95	—	69,95	—
WWF Wrestlemania	SPO	69,95	—	—	—
Zak Mc Kracken	ADV	74,95	64,95	74,95	74,95

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	5,-
Nachnahmeversand	10,-

die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

Vorkasse Scheck/Kreditkarte	12,-
Nachnahmeversand	25,-

Alle Angebote solange der Vorrat reicht!

CPS FRANK HEIDAK

Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1

Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86

Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1

Geben Sie Gas und schicken Sie mir

.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB
.... L P A PRG TEST ZUB

Bitte ankreuzen

Kundenmagazin (kostenlos)

American Express Cards · Diners Club International · VISA · Eurocard

Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: .... Kred. Karte: Firma: .... Verfall: ....

Kunden-Nr.: .... Karten-Nr.: 06/92

mulation geht es um das Erobern und verteidigen von Burgen mittels Lakaien. Test folgt alsbald möglich.

Wer sich wundert, daß er schon länger nichts mehr von **Elite** gehört hat, möge zur Kenntnis nehmen, daß die Crew aus den englischen Midlands fleißig gearbeitet hat, damit demnächst wieder einige Spiele erscheinen. Da hätten wir einmal **European Championship 1992** (Amiga, ST, PC, CD-ROM), eines unter vielen Soccer-Games, das man u.U. jetzt schon bekommen kann. Der Juli wird mit **Dr. Franken** (Game Boy, im Nov. für SNES, im Dez. für NES) eröffnet, einem 'strategischen Jump&Run' in einem Schloß.



Sherlock Holmes (PC) ▲

Im August kommen **Joe & Mac** (Sep. für Game Boy, Nov. für Amiga, ST, PC, CD-ROM) dann offiziell, im Oktober von **Blimp** (Game Boy) gefolgt. noch bevor der zehnte Monat vorbei ist, gibt's auch **Dragon's Lair** fürs SNES. Kommen wir zum Dezember, für den uns ein weiteres, noch nicht feststehendes Game Boy-Produkt sowie **Suzuka GP/Winning Run 2** (Amiga, ST, Pc, CD-ROM) ans Herz gelegt wird.

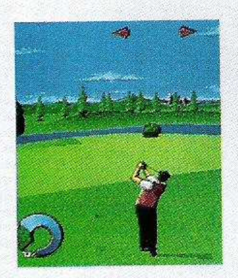
Bei **Empire** gab es diesmal eine ganze Menge zu sehen. Die englische Version war schon zu bewundern, eine komplett deutsche wird in kürze folgen: **Pacific Islands** für Amiga, Atari und PC scheint ein würdiger Nachfolger der Panzersimulation *Team Yankee* zu sein. Hat man alle 5 Südsee-Inseln befreit, kann ab Herbst mit **CAMPAIGN** der zweite Weltkrieg strategiemäßig wieder aufgerollt werden. Beide Games scheinen es grafisch voll drauf zu haben.

Außer dem inzwischen beinahe fertiggestellten **International Sports Challenge** gab es noch ein paar in der Entwicklung befindliche Programme zu sehen. So turnten in Empires Action-Label **Arcade Masters** die schuppigen Superhelden **Cool Croc Twins** über den Bildschirm, und auch der Zauberlehrling aus **Magic Boy** hat inzwischen einiges dazugelernt. Vor September ist jedoch wohl bei keinem der für alle Formate konzipierten und mit 60 Levels recht üppig ausgefallenen Spiele mit Fertigstellung zu rechnen.

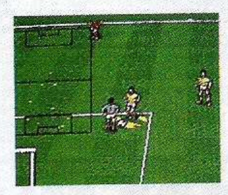


Caveman Ninja (Game Boy) ▲

Lizenzen heißt das Zauberwort bei **Grandslam**. Mit **Die Hard 2** hofft das englische Softwarehaus, um das es lange Zeit still geworden war, einen Hit auf Amiga, Atari ST, PC, C64 und dem Master System zu landen. Das Game hält sich eng an die Filmvorlage. Fünf Levels stehen Action-Fans zum Abreagieren zur Verfügung. Ab Dezember werden sich dann **Peter Pan** und seine Gang ebenfalls auf sämtlichen Formaten tummeln. Und, um das Lizenz-Trio voll zu machen, erscheint zum gleichen Zeitpunkt **Lethal Weapon 3** auf der Bildfläche, Formate wie gehabt.



Nick Faldo . . .



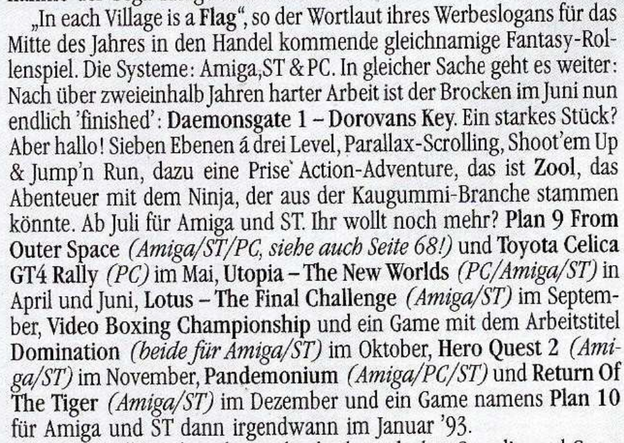
& Liverpool

Bereits im Sommer dagegen wird's sportlich: Allein oder zu zweit heißt es, **Liverpool** zum Europameister zu machen. Diese Simulation verknüpft Action auf dem Spielfeld mit der Schreibtischarbeit eines Managers. Sämtliche Computer-Formate werden damit versorgt. Wem dagegen noch eine ordentliche Golf-Simulation fehlt, kann sich auf das recht ansprechend aussehende **Nick Faldo Golf** freuen, das eine ausgedehnte Trainingssektion sowie Multi-Player- und Modem-Optionen besitzt.

Knuddelig war **Beavers** anzusehen, ein Jump 'n Run mit originellen Sprites. Kettensäger-Waschbären kommen einem schließlich nicht jeden Tag unter die Augen. Das Game bestach durch seine sehr unterschiedlich ausgelegten Levels: Mal kommt es auf Geschwindigkeit, mal auf Strategie an. In Bälde für alle Formate zu haben, die Konsolenumsetzungen dauern noch etwas.

Nach *Lotus Turbo Challenge 2* folgt bei Paul Mc Connells **Gremlin Graphics** nun **Nigel Mansell's World Championship**. Dank ihrer weltexklusiven Rechten könnt Ihr ab Oktober die Pisten der '92er Grand-Prix-Saison auf nahezu allen Formaten *(PC/Amiga/ST/C-64 (Kass. & Disk.)/Spectrum/Amstrad/NES/SuperNES und Game Boy)* mit Ausnahme der Sega-Range nachvollziehen.

„In each Village is a **Flag**", so der Wortlaut ihres Werbeslogans für das Mitte des Jahres in den Handel kommende gleichnamige Fantasy-Rollenspiel. Die Systeme: Amiga,ST & PC. In gleicher Sache geht es weiter: Nach über zweieinhalb Jahren harter Arbeit ist der Brocken im Juni nun endlich 'finished': **Daemonsgate 1 – Dorovans Key**. Ein starkes Stück? Aber hallo! Sieben Ebenen á drei Level, Parallax-Scrolling, Shoot'em Up & Jump'n Run, dazu eine Prise Action-Adventure, das ist **Zool**, das Abenteuer mit dem Ninja, der aus der Kaugummi-Branche stammen könnte. Ab Juli für Amiga und ST. Ihr wollt noch mehr? **Plan 9 From Outer Space** *(Amiga/ST/PC, siehe auch Seite 68!)* und **Toyota Celica GT4 Rally** *(PC)* im Mai, **Utopia – The New Worlds** *(PC/Amiga/ST)* in April und Juni, **Lotus – The Final Challenge** *(Amiga/ST)* im September, **Video Boxing Championship** und ein Game mit dem Arbeitstitel **Domination** *(beide für Amiga/ST)* im Oktober, **Hero Quest 2** *(Amiga/ST)* im November, **Pandemonium** *(Amiga/PC/ST)* und **Return Of The Tiger** *(Amiga/ST)* im Dezember und ein Game namens **Plan 10** für Amiga und ST dann irgendwann im Januar '93.



So, Ihr wollt noch mehr! Nichts leichter als das. Gremlin und Game Boy, es geht los: **Suzuki Samurai** und **Dirty Racin'** im Spätsommer und **Return Of The Tiger** zu 'November Rain'. Reicht das? Es muß!

„Gute Software zu vernünftigen Preisen" ist das Motto von **HiTec-Software**. Hauptsächlich Zeichentrick-Charaktere tummeln sich unter diesem Label, so auch demnächst **Bugs Bunny** und **Tweety**. Die Games zeigten tatsächlich eine ganze Menge Qualität.

Hudson Soft: Gehört hat man ja schon viel über **Bomberman**. Zuerst gab's die Ur-Fassung auf der PC-Engine, dann kam der *Dynablaster in die Spielhalle*, und schließlich war es klar, daß eine Amiga-Fassung anrollt. Zur Freude aller soll sie dieser Tage erhältlich sein, zusammen mit dem nötigen Vier-Spieler-Adapter, und was noch viel schöner ist: Die PC-Fassung gibt's wahrscheinlich gleich hinterher, vielleicht sogar noch vor Juni, dem Monat, in dem die NES-Fassung von Dynablaster erscheinen soll. Weiter geht's danach mit **Adventure Island II** für den Game Boy und **Felix the Cat** (NES), das allerdings erst im September die grellen Lichter der Softwarewelt erblicken wird.

Amiga- und Game Boy-Player können sich besonders auf Weihnachten freuen, da auf dem Hudson-Plan für diesen Zeitpunkt der Name **Bonk's Adventure** steht. Anzumerken hier, daß die Amiga-Fassung von Factor 5 vorgenommen wird und bisher wirklich sehr gut aussieht.

Auch bei **IDEA** bleibt die Zeit nicht stehen. Nach *Clik-Clak* stehen Amiga-Besitzern demnächst verrückte Zeiten mit **Crazy Seasons** ins Haus, einem ganz witzigen Plattform-Game. Auch das in Anlehnung an einen Comicstrip entstandene **Cattivik** nähert sich für Amiga und C64 der Vollendung. Beide Programme hinterließen keinen schlechten Eindruck.

Bei **Imagineer**, die zusammen mit Anco auftraten, gab es ein paar hübsche Ankündigungen zu notieren. Im Juni sollen **Super Turrican** und **Elite** fürs NES erscheinen, im September kommen **Kick Off** fürs SuperNES und **Tip Off** für den Game Boy. Zumindest die ersten beiden sollten eine Menge Spielspaß garantieren, da die Imagineers sonst mit Sicherheit von der rasenden Meute geteert und gefedert werden.

Begeben wir uns zum Stand von **Impressions**, treffen wir auf Verkaufs- und Marketingleiter James Hunter. Mit neu organisierten Produktionsabläufen und höherem Qualitätsanspruch will er frischen Wind in Impressions Segel blasen. **Samurai** *(siehe auch Seite 107)* soll hier den Anfang machen, weitere Strategiespiele wie **Paladin 2** oder **Armada 2525** werden im Sommer folgen. Früher noch, nämlich ab April Mai und Juni befinden sich die Airline-Simulation **Air Bucks** *(PC, Amiga, ST)*, das Strategie-Adventure **Discovery – Auf den Spuren Columbus'** *(Amiga, ST, PC)* und ein Fantasy-Rollenspiel mit dem Titel **Warriors Of Releyne** *(ST, Amiga, PC)* auf dem Markt. Die Einblicke, die uns James Hunter gewährte, sahen vielversprechend aus. Warten wir's ab.



Feiste Grafik: Daemonsgate 1

Ab Juni beglückt **Infogrames** das NES mit zwei Prügel- bzw. Baller-Opern. In **Street Gangs** könnt Ihr ebenso wie bei **Action in New York** zusammen mit einem Freund kräftig aufräumen. Game-Boy-Knobler kommen mit **Pop Up** auf ihre Kosten. An **Eternam 2** wird mit Blick auf Weihnachten kräftig gebastelt, und ich



Jump-Ninja: Zool

durfte erste Blicke auf ein geheimnisumwittertes, aber sehr interessant aussehendes weiteres Adventure werfen.

Interessantes war auch bei **Interplay** zu vernehmen. Für Weihnachten ist eine deutsche Version für **Star Trek** geplant. **Lord of the Rings 2** gibt im Juni seinen Einstand auf dem PC, im Herbst auf dem Amiga. Automapping diesmal inclusive, das Game schlägt stark in die Strategie-Kerbe. Ebenfalls strategiemäßig ist **Buzz Aldrins's Race into Space** (PC, Weihnachten) angelegt. Der Wettlauf zwischen Amerika und Rußland um die Vorherrschaft im Weltraum kann hier nachvollzogen werden. Für das CD-ROM wird Battle Chess in einer komplett neuen Version erscheinen.



Die Konsolen werden gleichfalls versorgt. Ob **Pierre Littbarsky** auf dem Game Boy wohl ein Hit wird??? SNES-Beitzer können sich auf **RPM Racing**, das einen



Legend



Zwei-Spieler-Modus und ein Construction-Set besitzt, und ein erweitertes **Another World** freuen. Die ersten drei Star-Wars-Filme sollen bis Ende 1993 ebenfalls für's SNES umgesetzt werden. Bereits diese Weihnachten können sich Mega-Drive-Fans **Super Star Wars** zulegen.

Dean Lester führte uns bei **Krisalis Software** deren neue Produkte vor. So da wären **John Barnes European Football** (Amiga, Mai), eine Fußball-Action-Variante sowie **Graham Taylor Soccer Challenge** (Amiga, Mai/Juni), das voll in den Management-Bereich geht. 'Anfangs war geplant, das alles in einem Programm unterzubringen, aber das Projekt wurde mit der Zeit so groß, daß wir es splitten mußten' erklärte uns Dean hierzu. Mit Fußball wenig, dafür mehr mit Wikingern hat **Vikings Field of Conquest** (Amiga PC, Herbst) zu tun, das entfernt an *Defender of the Crown* erinnert. Unterschiede? Na, die Wikinger!

Der Nachfolger von *Shadowlands* nennt sich **Shadowworlds** und spielt ... in der fernen Zukunft! Die Aufgabe im Spiel wird darin bestehen, das von der Weltraumpolizei schwer angeschlagene eigene Piratenschiff auf einem fremden Planeten wieder flott zu machen. Das Game-System wurde freilich weiterentwickelt, so beinhaltet die Party jetzt sechs statt vier Charaktere, neue Lichteffekte sind machbar etc. Ein Vö.-Termin steht noch nicht fest.

Näheres alsbald wir haben.

... und Markus Grimmer *(Game Of Life)* vom Schweizer 'Software-Häusli' **Linel** kündigt profunde Schlägereien an: Kaum zimperlich wird es mit **Top Wrestling** zugehen, einem Amiga-Boxin' mit Horizontal-Scrolling für alle Freunde des besonderen Sports. 'Ring frei' also nach den Freuden des diesjährigen Osterfestes. Die C-64- und PC-Versionen folgen im Spätsommer. Und gleich nochmal Sport: Rechtzeitig zur Olympiade '92 soll ein laut Grimmer „nicht so furchtbar ernst zu nehmendes" Begleitgame unter dem Titel **Olympix** erscheinen. Der Name läßt es erahnen: im Comicstil.

Amiga- und ST-User unter Euch können bald auf **Kiro's Quest**, ein waschechtes 'Jump and Run', gespannt sein.

Für Indy-Freunde gibt es laut **LucasArts** im Juni eine Action-Version von **Indiana Jones 4**. PC, Amiga, Atari ST, CPC und C64 sollen in den Genuß kommen. Im Herbst dagegen wird **X-Wing** auf dem PC einschweben, ein Star-Wars-Flugsimulator, der *Origins Wing Commander* Konkurrenz machen soll. Mission Disks sind in Planung.

MAX-Design war ebenfalls auf der Messe anzutreffen. Mit ihrer neuen Wirtschaftssimulation 869, die optisch sehr ansprechend aufgemacht ist und überhaupt nicht so trocken wie ähnliche Programme wirkt, könnten sie im Sommer damit durchaus einen Hit landen. Etwas später eingeplant ist **Whales's Voyage**, ein Science-Fictiong-Rollenspiel (Amiga im Herbst, PC zu Weihnachten). Das für bis zu drei Spieler ausgelegte schach-ähnliche **Osiris** wirkte grafisch eher schlicht, spielerisch jedoch recht spannend. Mit **Hunt the Fonts** schließlich bekommt der Amiga 50 Levels für Geschicklichkeits-Fans.

Daß bei **MicroProse** immer fleißig geplant und gewerkelt wird, ist schon seit langer Zeit bekannt. Schauen wir uns also die vorgesehenen Titel für dieses Jahr an. Derzeit bekommen die PC-Versionen von **Formula One Grand Prix** (September) und **MicroProse Golf** (Juni) ihren letzten Schliff. **A.T.A.C.** für PC (September) und Amiga (November) sind ebenfalls im Werden – Drogenbekämpfer müssen somit nur noch kurze Zeit warten. Eine weitere im Bunde ist die **B-17 Flying Fortress**, die im Juni für PC und später dann, septemberwärts, für Amiga und ST kommt.

Und nun endlich kam Yvette Weir zu den Dingen, die eigentlich da dieser Bericht erscheint schon zu haben sein müßten: **Crisis in the Kremlin**, das Spiel zum Sozialismus, und **Super Tetris**, das auch nicht viel abwechslungreicher als das originale ist.

Wesentlich interessanter klingt da schon die Ankündigung zu **Harrier**, das aber wiederum erst im November (PC) zu haben sein wird. Allerdings wird man uns (und wir Euch) über diesen 'Senkrechtstarter' dem Laufenden halten. Der November wird ein recht geschäftiger Monat für MP, stehen doch noch zwei Releases an. Die Arbeitstitel: **Napoleon**, was ein strategisches Kriegsspiel wird, und **Haunted House**, ein Rollenspiel, das man in Zusammenarbeit mit *Magnetic Scrolls* entwikkelt. Sobald es Neues darüber zu vermelden gibt ... Ihr wißt bescheid!

Unerklärlich sind die Wege des Herrn. Bei **Mindscape** tauchte auf einmal das verloren geglaubte Roleplaying-Adventure **Legend** des inzwischen verblichenen Software-Hauses *Mirrorsoft* wieder auf. Grafisch nicht übel, soll es soundmäßig auch die neue AdLib-Goldcard unterstützen. Ein eher actionlastiges Adventure war mit **D/Generation** zu sehen, dessen Test Ihr Euch auf Seite 37 zu Gemüte führen könnt.

Außer dem *Cyberdreams*-Produkt *Darkseed* wurden bei **Mirage** vor allem Titel der *ImagiTec*-Truppe gezeigt. Previews von **Ragnarok**, **Humans** und **Ashes of Empire** waren ja schon im letzten Heft zu lesen. Neu dagegen ist **Dwagons**, das im Herbst für Amiga und PC erschienen soll. Sechs Levels lang gehen zwei Drachen zeichentrickmäßig auf Bruder- und Weltenrettung. Genauso märchenhaft geht es bei den **Gadget Twins** zu, das ebenfalls in die Niedlich-Kerbe schlägt und mit einer Zwei-Spieler-Option glänzt.



Gruppenbild mit Captain: v.l.n.r.: Jon, Captain Sensible, Chris

Große Pläne bei **Origin**. Nachdem **Ultima VII** am 16. 4. überall auf der Welt gleichzeitig in die Läden kam, wird schon fleißig an **Ultima VII, Teil 2** gewerkelt, das Weihnachten fertig sein soll. **Ultima VIII** soll genau ein Jahr später das Licht der Welt erblicken, und 1994 schließlich **Ultima X** als echte virtuelle Welt die Fans in Verzückung versetzen. **Underworld 2** ist für Weihnachten und mit einem größeren Grafikfenster geplant. Solches war von Lord British persönlich zu vernehmen. Und was das beste ist: Auch **Strike Commander** soll jetzt tatsächlich fertig sein!

Mittlerweile sechs Wochen bei **Ocean** in Amt und Würden ist PR-Frau Susan Wilding. Während **Parasol Stars** *(Amiga/ST/C-64)* nun endlich auf dem Postweg Richtung Eschwege ist, sollen noch für April **The Addams Family** *(Amiga/ST/C-64/Spectrum und Amstrad)* und **Epic** für Amiga und ST in den Startlöchern stehen. Im Mai folgen dann Filmumsetzung **Hook** *(Amiga/PC/ST)* und **Pushover** *(PC/Amiga/ST)*. Um **Wizkid** für Amiga und ST soll es dann auch im Juni geschehen sein.

Pete Stone von **Palace Software** konnte zwar nicht mit einem Stand auf der Messe protzen, wußte aber mit einigen Ankündigungen zu beeindrucken. **Hostile Breed** (Amiga only) ist beinahe fertig. Anfang Juni soll das Strategie-Ballerspiel zu haben sein. Das Sommer-Ozonloch wird einfacherweise mit **Jekyll & Hyde**, einem Adventure-Rollenspiel mit Unmengen an digitalisierter Grafik gestopft. Weiter geht es dann mit **Super Barbarian** (Amiga, ST, Herbst) und **Super Cauldron** (Amiga, ST, PC, Oktober). Hoffentlich werden die Games so gut wie ihre Titel klingen!

Nicht viel Neues ist von **Psygnosis** zu erwarten. **Aquaventura** ist zwar fertig, konnte jedoch, was das Gameplay anbelangte, nicht gerade überzeugen. Etwas rasanter ging's da schon bei *Red Zone* ab, einer Motorrad-Simulation. Interessant sah die für den Herbst geplante Mega-Drive-Umsetzung von **Leander** aus. Das **Armour-Geddon Upgrade** für Amiga könnte sich ebenfalls zu einer kleinen Überraschung entwickeln. Ganz anders **Sponsored Athletics Simulation** für Amiga, PC und Atari ST. Das Game soll zwar rechtzeitig zur Olympiade fertig sein, war jedoch



King's Quest 6 ▲
Aces of the Pacific ▼



erst in äußerst rohem Rohzustand zu bewundern. Muß ja nicht diese Olympiade sein ...

Nichts wirklich Neues gab es bei **Renegade** zu sehen. Neben **Fire & Ice** (ST-Fassung ist in Arbeit) gab es eine auch weiterhin verzögerte **Chaos Engine** – Kommentar von Steve Kelly auf die Frage hiernach lediglich 'September'; Weihnachten also, wenn alles klappt. Des weiteren konnte sich der geneigte Schreiberling in Sachen **Sensible Soccer** mit Jon Hare von **Sensible Software** und **Renegade**-Boß Tom Watson messen. Die Musik hierfür wird nun übrigens feststehenderweise von **Captain Sensible** geschrieben! Harren wir also der Dinge, die da kommen mögen.

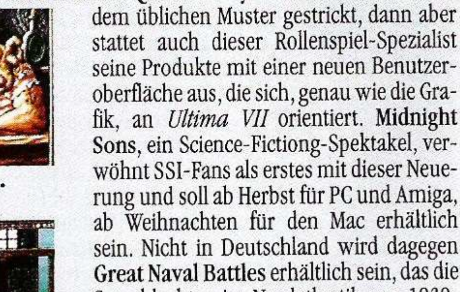
Ganz am Rande: Für modebewußte ASM-Leser konnten wir hier was Feines an Land ziehen, doch dazu an anderer Stelle mehr.

Auch weniger kann manchmal mehr sein. Besonders eindrucksvoll bewiesen das **Sega**, die aber auch gar nichts bieten konnten, wovon der geneigte ASM-Leser nicht schon längst informiert wäre. So präsentierte man sich, schenkte der Presse ein PR-Lächeln und hüllte sich ansonsten in Schweigen.

Zwei neue PC-Programme wird **Sierra** demnächst unter die Leute bringen. **Aces of the Pacific** läßt PCler ab Juni in der Südsee Weltkrieg-2-mäßig in die Luft gehen. Ein Krimi nach bewährtem Strickmuster, aber mit deutlich verbesserter Grafik konnte ebenfalls bewundert werden. Mehr über **Laura Bow 2 – The Dagger of Amon Ra** könnt ihr auf Seite 59 nachlesen. In weiter Ferne, aber immerhin schon in Planung sind **KQ6**, **SQ5**, und auch über einem dritten Teil von **Quest for Glory** wird gebrütet.

Was man auf dem Monitor bei **Sir-Tech** zu sehen bekam, war zwar nicht viel, aber faszinierend. Die ersten Bilder von **Wizardry 7** ließen Rollenspiel-Fans das Wasser im Munde zusammenlaufen. Grafik und User-Interface wurden völlig neu gestaltet und wirken jetzt sehr übersichtlich. Wenn das Spiel hält, was das von Sir-Tech-Chef Robert Sirotek höchstpersönlich vorgeführte Demo verspricht, dann steht uns ein Supergame ins Haus.

Auch bei **SSI** ist man nicht faul. **Treasures of the Savage Frontier** (Test auf Seite 67) und **The Dark Queen of Krynn** sind zwar noch nach dem üblichen Muster gestrickt, dann aber stattet auch dieser Rollenspiel-Spezialist seine Produkte mit einer neuen Benutzeroberfläche aus, die sich, genau wie die Grafik, an *Ultima VII* orientiert. **Midnight Sons**, ein Science-Fictiong-Spektakel, verwöhnt SSI-Fans als erstes mit dieser Neuerung und soll ab Herbst für PC und Amiga, ab Weihnachten für den Mac erhältlich sein. Nicht in Deutschland wird dagegen **Great Naval Battles** erhältlich sein, das die Seeschlachten im Nordatlantik von 1939-1943 zum Inhalt hat. Grafisch war das Game (PC July, Amiga Oktober) nicht schlecht.



More Traps, ...



... more Treasures

Von neuen Strategien und viel Zuversicht weiß **Starbyte**-Oberhaupt Jürgen Kraft zu berichten. Nebst autorisierter Nintendo-Produktion, welche Euch in nächster Zukunft **Sarakon** für den Game Boy und **Traps'N'Treasures** auf Nintendos 'Superkonsole' beschert, beschäftigt man sich derzeit mit einer neuartigen Adventure-Strategie, die von der technischen Seite her zwischen *Sierra*- und *Lucasfilm*-Produkten angesiedelt werden soll. Kraft: „Wir werden neue Wege finden, um auch in Deutschland einen amerikanischen Standard zu erzielen..."

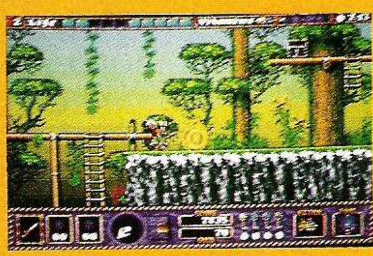
Erste Schöpfung nach neuem Konzept könnte Andrew Lloyd Webbers Musical **The Phanton Of The Opera** sein, doch Debut dieser Klassifikation wird zunächst die Umsetzung von **Starlight Express** in eine Action-Simulation-Synthese sein. Hierfür konnte Kraft die Lizenz für Webbers guten Ton schon erwirken. Die Releases folgen nach PC und Amiga für das SuperNES und später – aller Wahrscheinlichkeit nach – für CD-ROM.



Knallvoll war's im berühmten Limelight Club anläßlich der diesjährigen Preisverleihung für die Besten in 15 Kategorien. Nach einer ziemlich ausgedehnten Odyssee durch das nächtliche London (mein Glück, daß ich einen Taxi-Driver erwische, der Shaftsbury Avenue, wo ich hin will, mit Shaftsbury Street verwechselt, was ganz woanders und schon fast im berüchtigten Londoner Eastend liegt) schaffe ich es gerade noch, zum Höhepunkt der Veranstaltung zurechtzukommen. Kein Drink, kein Essen, nur Arbeit. Aber für die ASM ist mir ja keine Strapaze zu groß, also zücke ich den Bleistift, quetsche mich durch die Menge, und hier sind sie nun, die „Stars" des Abends!

Bestes CD-Game	- Sim City (Maxis)
Beste Verpackung	- 3D Construction Kit (Domark)
Beste Anwendung	- AMOS 3D (EuroPress Software)
Beste Grafik-Anwendung	- Deluxe Paint IV (EA)
Bester Sound	- Wing Commander II (Origin)
Beste Grafik	- Wing Commander II (Origin)
Bestes Action-Game	- Lotus Turbo Challenge II (Gremlin)
Beste Simulation	- Railroad Tycoon (MicroProse)
Bestes Adventure/Rollenspiel	- Eye of the Beholder (SSI)
Bestes Sportspiel	- Jimmy White's Whirlwind Snooker (Virgin)
Originellstes Spiel	- Civilisation (MicroProse)
SPIEL DES JAHRES	- LEMMINMGS (Psygnosis)
Bestes Konsolenspiel	- Sonic the Hedgehog (Sega)
Softwarehaus des Jahres	- MicroProse
Hardware-Produzent des Jahres	- Sega

Diesmal gab es übrigens keine Buh-Rufe, der große Applaus allerdings ließ bei der ziemlich einfallslos ablaufenden Show ebenfalls auf sich warten. Mit einer Ausnahme: Wenn Richard Garriott das Podium betrat, um Origins verdiente Lorbeeren einzuheimsen und – bei MicroProse, dessen Team nicht nur vollständig anwesend, sondern auch vollständig aus dem Häuschen war, als es zum Softwarehaus des Jahres gekürt wurde. Congratulations, everybody!



Traps 'N' Treasure, SNES

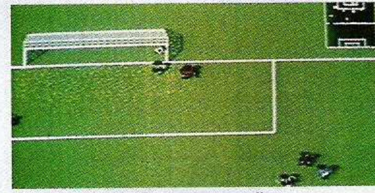


That's Silly Putty!

Starbytes Weihnachtsgeschenk wird ein fundiertes Werk über **Hannibal** *(auf PC/Amiga)*, zu welchem man den Drehbuchautor von TV-Krimis wie 'Peter Strohm' oder 'Eurocops' und einen Geschichtsprofessor verpflichten konnte.

Das Strategie-Adventure wird zwei Wege bereitstellen: Ihr könnt Hannibals Weg direkt nachvollziehen, Euch aber auch auf Abwege begeben, in denen sich dank historischer Überlieferungen im Spiel genau das ereignen wird, was der Prof für das nach heutigen Wissen Naheliegendste hält. Was fehlt? Höchstens ein Zoologe, der Elefanten wegen ...

Kennt Ihr **Silly Putty**? Bei **System 3** wird fleißig dran geschmiedet, bis es im September dann für PC, Amiga und ST in den Läden liegen soll. Director Mark Cale und Bruder Adrian versprechen sich hiermit den nächsten Hit nach der Edelkonvertierung *Myth*. Wenn 'Putty-Time' angesagt ist, steuert Ihr einen knetmassenartigen Glupschball durch ein Jump and Run-Labyrinth. Viel Spaß!



Tecmagiks „Champions"

Was von **Team 17** nach **Alien Breed** und **Project-X** kommt, wird jetzt verraten. Atens arbeitet man auf Konsolentitel hin, was ja jeder tut, und was für die Zukunft ausgesprochen wichtig ist. Btens sind freilich neue Amiga-Titel in Arbeit. **Codename Assassin** (Oktober/November) ist einer davon – wird eine Art Action-Jump&Run mit einer massiven Heldenanimation.

O.H.P. Racing (Okt./Nov.), was für O*ver*Head P*erspective* steht, soll einen neuen Standard in dieser Richtung setzen. Jede Menge Features lassen hier einiges erwarten. Ein cartoon-artiges Plattformspiel wird **Superfrog** (Okt./Nov.) sein, auf das man bei Team 17 große Stücke hält. Programmierer Andreas Tadic wird sich die größte Mühe geben, bevor er mit **Alien Breed 2** anfängt, das natürlich viel größer, viel besser und viel, viel... geplant ist es für das zweite Quartal '93 (!). Vorerst sollte man sich also mit *Alien 3* im Kino begnügen können.

Die Sega-Master-only-Cracks von **Tecmagik** arbeiten derzeit an **Champions of Europe** (Juni, Preview in dieser Ausgabe!), welches das offizelle Videospiel zum UEFA-Cup '92 ist Versprochen werden

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgespielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●



Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

PC-Sound – Pack 1

enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur

DM 249,–

PC-Sound – Pack 2

enthält „lediglich" MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur

DM 149,–

hübsche Features und ein kompromißloses Gameplay.
Thalamus, kurz und bündig. Im diesem Jahr werden noch einige hoffentlich hübsche Dinge erscheinen.

Borobodur (Amiga) soll sich noch im Mai durchschießen, ebenso wie **Arsenal F.C.** (Amiga, ST, PC, C64). Durchschlagen muß sich der **Beastmaster**, der nichts mit dem Film, dafür viel mehr mit den Entwicklern des Psygnosis-*Barbarian* zu tun hat. In Kürze soll **Nobby the Aardvark** auf C64 und Amiga sein Unwesen treiben (Preview folgt in ASM 7/92). Letzte Ankündigung schließlich ist **Restrictor**, was sehr militant klingt und wahrscheinlich auch ist. Wollen wir doch mal sehen.

...und **The Sales Curve** rin Nadja Singh klärte uns zunächst über die wesentlichsten Veränderungen der hauseigenen Firmenstrategie auf, bevor es 'in die Vollen' ging. Das britische Label, unter anderem Produzent und Publisher von *Daily Sports Cover Girl Poker (siehe Test auf Seite 110)* verlagert seine 'systematischen Aktivitäten' mehr und mehr in Richtung Konsolenmarkt. Der neueste Stand in Sachen Module: Die Umsätze beruhen derzeit auf den Verkauf von **Sega**- und **Nintendo**-Software, wenngleich man sich bei der Produktion nur noch auf NES, SuperNES und Game Boy beschränken möchte. Evergreen **Castelian** wird schon im Juli für NES und Game Boy erscheinen, gefolgt von **Rodland** *(um Weihnachten für NES und Game Boy)*, dem Panzer- und Flieger-Actiongame **Super Swiv** *(Januar '93 für SuperNES)* und **Indy Heat** auf SuperNES und Game Boy, etwa um Ostern – nächsten Jahres. Etwa zeitgleich mit dem Videorelease in Deutschland *(ebenfalls um Ostern '93)* wird The Sales Curve/Storm den **Lawnmower Man** für PC, Amiga, C-64, alle Nintendo- sowie die Sega-Konsolen aus dem Sack lassen. Der 'Rasenmähermann', ein modernes Virtual-World-Epos und neueste Steven-King-Verfilmung, wird zunächst dieser Tage in den englischen Kinos Premiere feiern können. Stichwort 'dieser Tage': **Double Dragon 3** für PC könnt Ihr Euch schon jetzt unter den Nagel reißen...

Viel Software gab's bei **The Software Business** nicht zu sehen. Außer **Omar Sharif's Bridge** (PC, Windows, ST, Amiga (1MB), Mac) war nichts irgendwie Fertiges zu begutachten, doch zeigte man sich zuversichtlich, was die Produkte von Internecine & Co. angeht.

Das beste, was **US Gold** auf der diesmaligen Show zu bieten hatte, waren die Produkte von Cineplay. **Free D.C.** haben wir in ideser Ausgabe im Test, und **Playmation**, das in den Anwenderbereich fällt, werden wir wohl außen vor lassen. Auch wenn die mit diesem Animationsprogramm erzielbaren Ergebnisse ganz außerordentlich gut sind, wird sich wohl kein Normalsterblicher mit dieser sehr komplexen und aufwendigen Materie befassen. Weiter geht's zu Access Software, die derzeit an **Links** für den Amiga werkeln. Der erste Eindruck war allerdings nicht besonders berauschen, denn a) läuft das Programm nur mit Harddisk und B) ist es bisher zähneklappernd langsam. Interessanter ist da schon die 386er-Fassung, die unter dem Titel **Links 386 Pro** erscheinen und den Prozessor gemäß seiner Leistungsdaten ausfahren wird. Wie auch *Theatre of War* (unter Electronic Arts) ist Links 386 Pro das weltweit allererste Programm, welches ausschließlich SuperVGA-Grafik in einem Spiel zum Einsatz bringt.

Von US Gold selbst kommt im Juni für alle drei Segas **Olympic Gold**, ein Remake klassischer Sportspiele wie *Track&Field* & Co., bei dem man fleißig die Feuerknöpfe malträtieren darf.

Des weiteren konnte man einen Blick auf eine weitere Version der Amiga-G-LOC-Fassung werfen, die zwar recht flüssig, war, an deren Gameplay wohl aber noch gebastelt wird. Über die vielfältigen Releases auf dem Kixx-Budget-Label berichten wir an anderer Stelle, z.B. in den News der nächsten Ausgabe, da dies sicher den Rahmen dieses Berichtes massiv erweitern würde.

Was bei Caroline Stokes und **Virgin Games** zu sehen war, gleicht der großen Flut der Computer- und Videogames-Releases. Nebst **Dune** *(siehe auch Preview ASM 5/92, Seite 148)* für PC *(im April)* und Amiga *(noch im Juli)*, zu welchem Virgin eigens zu einer Outside-Mega-Präsentation einlud, erscheinen bis Herbst Games ohne Ende. Wir beginnen im April: **Realms** *(PC)*, **Dune** *(sagten wir bereits...)*, **Zork Trilogy**, die **Infocom**- und eine **Magnetic Scrolls Collection** sowie **Wonderland** *(alle für CD-ROM)*, im Mai dann **Space Shuttle** mit **Space Enzyklopädie** *(CD-ROM)*, **Floor 13** *(Amiga/ST)* und **Lure Of The Temptress** *(PC)*.

Die Konvertierungen von **Jimmy White's Whirlwind Snooker** auf PC und **Shuttle** auf Amiga und ST folgen im Juni und Juli, zeitgleich mit den Releases von folgenden Titeln für das Master System: **Chuck Rock**, **Marble Madness**, **Arcade Smash Hits**, **Terminator**, **Speedball** und **Xenon 2**. Und für Mega Drive: **Chuck Rock**, **Terminator**, **Corporation** und **European Club Soccer**, **Speedball** und **Xenon 2**, jeweils die zweite dann im August.

Es wird Herbst bei Virgin, Zeit für die Amiga- und ST-Versionen von **Apocalypse**, **Rookies** und **Pool** *(von letzterem gibt's gegen Neujahr dann auch die PC-Variante)*. Für PC und Amiga wird **Kyrandia** zu erwarten sein, für alle drei Systeme im Oktober **Reach For The Skies**. Was die Konsolensparte anbetrifft: **Tin Tin On The Moon** *(Master System, September)*, **Another World** und **Mc Kids 2** *(Mega Drive, Oktober)*, **Mega Lo Mania** und **Superman** *(MD, November)*, **Robin Hood** und **Mc Kids 2** *(Master System, Dezember)* sowie **Speedball 2** für das Master System im Januar '93. That's all. Nach drei Tagen langen Marsches auf kleinem Raum, von Appointment zu Appointment, Shake Hands, Sehen, Staunen, Hören setzen wir uns in die Londoner Tube und ziehen Bilanz: Die Füße sind Wund, der Magen leer, und drei hauptsächliche Trends wurden durch die **ECTS** verdeutlicht: Der Amiga, einst 'Heilige Kuh' der Branche, hat an Image verloren, zugunsten von PC und CD-ROM. Auch die Games selbst werden von ihrer Art her zukünftig mehr 'sophstiicated' sein, haben einen höheren Anspruch an Qualität und Gameplay, wenngleich Jump and Runs samt Action-Games noch immer einen gehörigen Teil des Kuchens ausmachen.

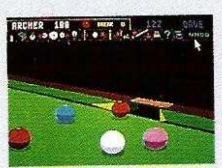
Darüber hinaus muß man schon großes Glück haben, will man ein Label erwischen, welches derzeit für noch keinen Konsolenmagnaten, sei es nun für Sega oder Nintendo, zugange ist. Ergo: Man hat erkannt, daß die europäische Abstammung des PC aufgrund ihrer Verbreitung und Effizienz deutlich auf dem Vormarsch ist, und daß die neue Generation der Konsolenspiele zu einem todsicheren Geschäft, einem zweiten Standbein wird. Ne quod erat demonstrandum...

ab/uli/mats

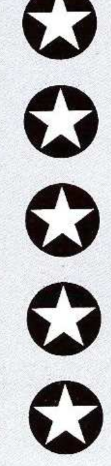


Double Dragon 3 (PC)


Das ist der Rasenmäher-Mann


Snooker (PC)


Lawnmower Man: Cybersex inklusive





EC-Soccer (Mega Drive)

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • **84,95** (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 – Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	* 79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGAHITS

Amberstar /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	**75,—**	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	IBM-PC
Special Forces /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	**79,—**	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	**75,—**	IBM-PC
Ultima 6 /dt	**73,—**	Amiga
Ultima 7 /dt	**89,—**	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	**85,**	IBM-PC

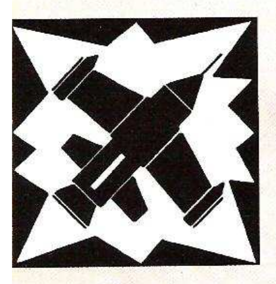
So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,– DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V,mö = Vorbestellung möglich

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



Gentlemen, Start Your Engines!

Alles was recht ist, mit Race Drivin' hat Domark einen zwiespältigen Nachfolger von Hard Drivin' auf den Markt gebracht, denn nicht nur die Namen weisen große Ähnlichkeiten auf.



Gevatter Bleifuß hat ausgespielt: Die Sheriffs nehmen an, daß überhöhte Geschwindigkeit die Unfallursache gewesen ist

RACE DRIVIN'
System: Amiga, geplant für: Atari, empf. VK-Preis: 90 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Leisure Soft.

Die beiden Rundkurse in Vektorgrafik aus dem Vorläufer wurden ein wenig aufgepeppt, bleiben von der Streckenführung her aber gleich. Neu ist jetzt eine Auto-Cross-Strecke und eine Super-Stunt-Piste.

Bei **Race Drivin'** kann der Fahrer zudem zwischen drei Fahrzeugen wählen, die unterschiedliche Eigenschaften aufweisen sollen. Auch an einen Zwei-Spieler-Modus über ein Nullmodem haben die produzierenden Köpfe gedacht. Aber damit hat es sich auch mit den Verbesserungen. Der Rest ist wie gehabt. Und so könnte die neue Version als würdiger Nachfolger gewertet werden, wäre da nicht die mehr als gewöhnungsbedürftige Steuerung.

Aufgepeppte Grafik

Gerade auf der Super-Stunt-Strecke mit engen Kurven im Gebirge, oben offenem Looping, Korkenzieher-Spirale und Schanzen könnte der Fahrer ein wenig mehr Unterstützung beim Lenken gebrauchen. Fast jeder kleinste Fahrfehler wird – ganz im Gegensatz zum Vorgänger – mit einem Crash quittiert.

Sehr positiv dagegen fällt der Hintergrund auf. Digitalisierte Bergkulissen und Stadtsilhouetten am Horizont peppen das Fahrgefühl auf. Nur wenn Streckendetails – wie zum Beispiel Schilder und Tankstellen – auftauchen, geht es sofort im schönsten Ruckelmodus weiter. Mit den derzeitigen Mitteln wäre da mehr Tempo in der Grafik sicher nicht zuviel verlangt. Die Repeatfunktion, die sich nach jedem Crash automatisch einschaltet, hat übrigens ihre Kinderkrankheiten behalten. Gerade bei allem, was über oder unter der Erdoberfläche abgeht, fällt es schwer, den Überblick über die Perspektive zu halten. Der Betrachter steht dabei nicht selten wie der Ochs' vorm Berg.

Die Kuh fliegt

Apropos Rindviecher: Als kleinen Gag haben die Jungs von **Domark** ein paar Kühe auf die Straße gestellt. Diese bremsen zwar nicht das Fahrzeug ab, geben aber lautstark in ihrer Muttersprache Protest, wenn sie von der Piste geschubst werden (böse Pilotenzungen behaupten, daß sich dieser kleine Schlenker lohne).

Fazit: Wer Fahrspaß sofort will, der sollte zum Vorgänger greifen. Der hat nämlich die eindeutig bessere Steuerung. Wer lieber in den Genuß des Korkenziehers kommen will und dafür einige Übungsstunden in Sachen Fahrzeugbeherrschung auf sich nehmen will, der sollte sich Race Drivin' zulegen. Wie auch beim Preis bleibt die „absolute Rennsimulation" (Hersteller) jedoch nur Mittelklasse. Und das selbst, wenn einer limitierten Auflage ein Video mit den „schönsten" Real-Auto-Crashs beiliegen soll.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

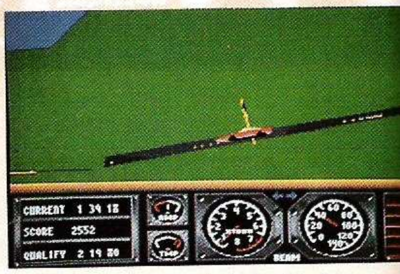
»ZUFRIEDENSTELLEND«



Mit Volldampf in den Looping



Merkwürdige Perspektive in der Repeatfunktion



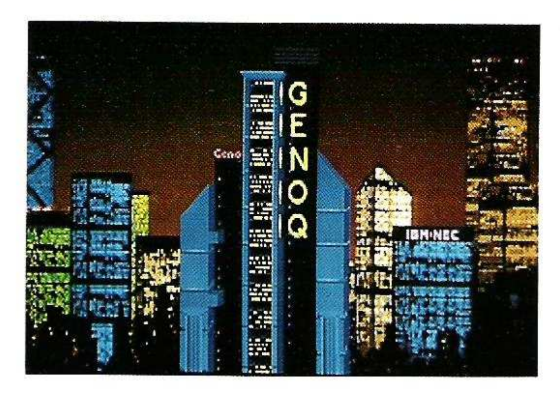
In Serpentinen geht's ins Gebirge



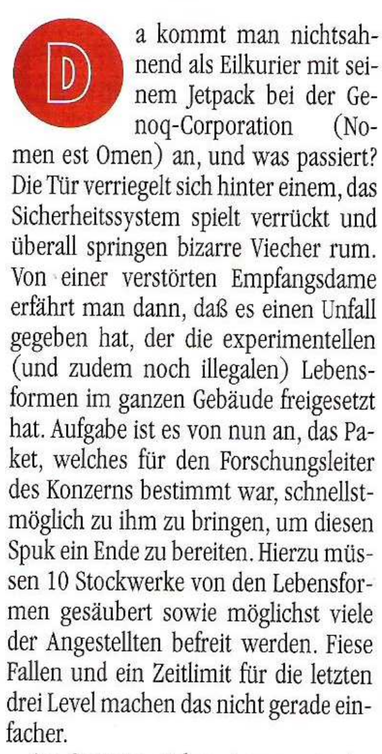
Gefährliche Gene

D/GENERATION

System: PC, Adlib, Soundblaster, VGA, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca.100 DM, Hersteller: Mindscape, U.K. Muster von: Hersteller.



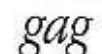
Die Gen-Forschung, eines der beliebtesten Reizthemen unserer Zeit, bildet den Hintergrund zu Mindscapes neuestem Action- Adventure D/Generation.



Da kommt man nichtsahnend als Eilkurier mit seinem Jetpack bei der Genoq-Corporation (Nomen est Omen) an, und was passiert? Die Tür verriegelt sich hinter einem, das Sicherheitssystem spielt verrückt und überall springen bizarre Viecher rum. Von einer verstörten Empfangsdame erfährt man dann, daß es einen Unfall gegeben hat, der die experimentellen (und zudem noch illegalen) Lebensformen im ganzen Gebäude freigesetzt hat. Aufgabe ist es von nun an, das Paket, welches für den Forschungsleiter des Konzerns bestimmt war, schnellstmöglich zu ihm zu bringen, um diesen Spuk ein Ende zu bereiten. Hierzu müssen 10 Stockwerke von den Lebensformen gesäubert sowie möglichst viele der Angestellten befreit werden. Fiese Fallen und ein Zeitlimit für die letzten drei Level machen das nicht gerade einfacher.

An Gegnern stehen insgesamt vier verschiedene Typen zur Vernichtung, bezeichnet als A- bis D/Generation. Die ersten beiden sehen aus wie hüpfende Bälle bzw. Zylinder. Richtig interessant wirds eigentlich erst ab der C/Generation, da diese sich in alle möglichen Gegenstände verwandeln kann. Der T-1000 läßt grüßen.

Grafisch und Soundtechnisch wird nichts Neues geboten. Im Gegenteil, man hat die gute alte Parallelperspektive wieder ausgegraben. Ansonsten hat die Grafik einen leichten Commander Keen-Touch. Der Schwierigkeitsgrad ist angemessen und dürfte eigentlich niemanden vor ernsthafte Probleme stellen, vorrausgesetzt man benutzt einen Joystick. Übrigens sollte man die geretteten Personen auch mal befragen (geht im Multiple Choice Verfahren) um die gut konstruierte Hintergrundstory zu erfahren bzw. um einige wichtige Tips mitzukriegen.

Bleibt zu sagen, daß D/Generation ein nettes Spielchen für Zwischendurch ist, ohne besondere Höhen und Tiefen. Spaß macht's allemal. 

gag

















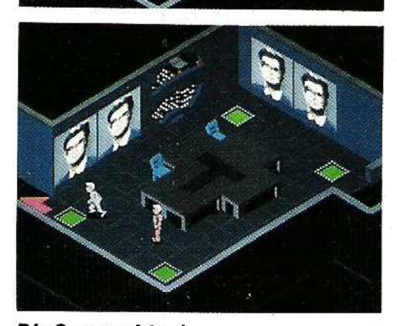


ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

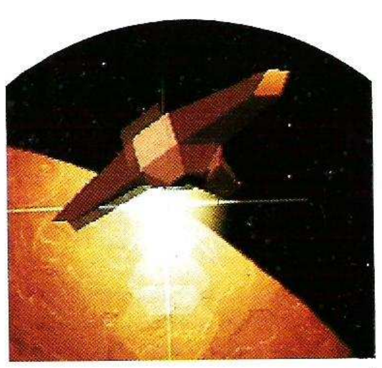




Bloß raus hier!

Jeder gegen jeden

System: PC, A.G.E. (VGA, HD, Maus, 386 empf.), geplant für: Amiga, ST, CDTV, PC CD-ROM, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: C.V.S./Bomico, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.



Eine wahrlich verwirrende Story tischt uns da **Bomico** bei A.G.E. auf: Auf dem Planeten Kaiser kämpft die Techno-Loge gegen die fanatische Sekte der Rachnou.

Beide kämpfen gegen den verhaßten Diktator Lonasi, der zusätzlich von einem Militärputsch durch Massadeh, den Oberbefehlshaber der Armee, bedroht wird. In diesem Schlammassel taucht ein Agent des A.G.E. auf, des „Advanced Galactic Empires", der für Odnung sorgen soll.

Eben dieser Agent ist es, der vom Spieler durch verschiedene Missionen auf dem Planeten gelotst wird. Der überwiegende Teil der Handlung wird dabei vom „Physcraft" aus bewältigt, einem kleinen, wendigen Fahrzeug. Dieses wird über die verschlungenen Straßen von Kaiser gesteuert, auf denen vielfältige Gefahren, Hindernisse und Charaktere warten. So können Gegenstände gefunden oder gekauft werden, um z.B. den Sauerstoffvorrat oder die Laserenergie aufzufrischen. Den Laser benötigt man für die vielen, kleinen Monster und andere Schergen des Diktator.



Abenteuerliche Erkundungen

Des weiteren gibt es in verschiedenen Sackgassen völlig unbekannte Maschinen, die durch nähere Analyse ganz unterschiedlich Funktionen aufweisen: Mal wird der Physcraft komplett erneuert, mal kann man sich an einen anderen Ort beamen lassen.

Bei aller Abwechslung spielt sich A.G.E. jedoch im wesentlichen sehr geradlinig, fast gemächlich. An der hervorragend programmierten Vektorgrafik liegt das ganz sicher nicht, ebensowenig an dem ganz brauchbaren Actionteil. Es sind vielmehr die „Rätsel", die sich diese Vokabel schwerlich verdienen. Einzig rätselhaft bleibt eigentlich nur die ungenügende Anleitung. ■

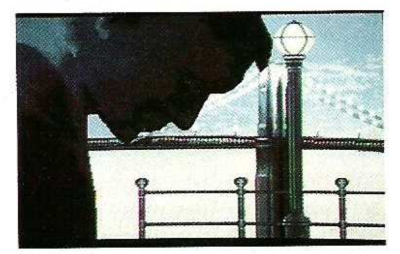
msu



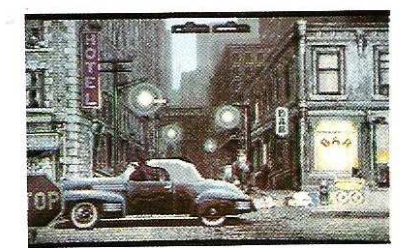
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Die Karriere am Ende.



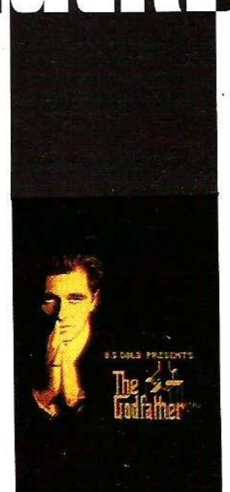
Gangster-Terror in Chicago.

Geschmacksneutral

THE GODFATHER

System: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: U.S.Gold, USA, Muster von: Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Als Kinoflim war **The Godfather** ein außergewöhnlich epischer Gangsterstreifen, als Spiel beschert uns nun **U.S.Gold** eine Umsetzung mit außergewöhnlich vielen Disketten. So bedarf es für jedes der fünf Level eine der Magnetscheiben, dazu noch eine Disk für den Vor- und Abspann. Im Spiel macht sich dieser Aufwand vor allem durch die ausgezeichnete Grafik bemerkbar, die die Stimmung des Amerikas der Dreißiger Jahre gut einfängt.



Die super gestylten Backgrounds zeichnen sich dabei nicht nur durch die dezent gewählte Farbpalette aus, sondern wirken durch das Parallaxscrolling auch besonders plastisch. Auf das Spiel wirkt sich dies freilich kaum aus, denn Godfather ist nicht mehr und nicht weniger als ein Ballerspiel für hartgesottene Actionfreaks. So muß die Spielfigur durch die gefährlichen Straßen wandeln und mit der Knarre allen auftauchenden Gangstern den Garaus machen. Abwechslung erfährt die Spielhandlung dabei nur durch das Auftreten unbeteiligter Passanten, die selbstverständlich nicht abgemetzelt werden dürfen - das Spielende wäre sonst die Folge.

Reflexartige Unterscheidungen zwischen Gut und Böse werden trotz alledem nicht gefordert, denn die Animation der Charaktere ist quälend langsam und ruckelig. Der Spielablauf gerät dadurch zum unglaubwürdigen Bilderstrip, bei dem man sich nicht einmal über die auftürmenden Leichenberge aufregen kann. Godfather bleibt halt geschmacksneutral. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	2
Motivation	1
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

Flucht von der Insel

ALCATRAZ
System: Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Infogrames, Muster von: Hersteller.

Über kein Gefängnis wurde häufiger berichtet als über das berüchtigte ALCATRAZ. 1961 für immer geschlossen und inzwischen zu einem beliebten Ausflugsziel vieler Touristen geworden, war es in Büchern und Filmen Schauplatz wahrer und frei erfundener Handlungen.

Das neue Action-Game von Infogrames bedient sich keiner wahren Begebenheit, sehr wohl aber des Computergames *Hostesses* (Name geändert), mit dem die französische Firma seinerzeit einigen Umsatz verzeichnen konnte - bei uns allerdings nur solange, bis die BPS einschritt.

Diesmal befinden wir uns im Jahre 1996. Das ehemalige Gefängnis Alcatraz ist nunmehr in Besitz einer Drogenbande. Tardiez, den Anführer der Unholde, gilt es in den labyrinthartigen Gängen der Gebäude zu finden, unschädlich zu machen und zum wartenden Hubschrauber am Strand der Vogelinsel zu gelangen.

Damit das Spiel nicht zu leicht wird, warten neben einigen Tretminen und Fallen auch noch Wachhunde darauf, uns als Nachtmahl einzunehmen. Ist der Gegner auf Tuchfühlung, nützt die Waffe (die man bei Betreten eines Gebäudes durch Druck auf Feuer auswechseln kann) nix mehr - dann heißt es Joystick rütteln und dadurch Schläge verteilen.

Der Screen ist in zwei je nach Spielphase in horizontal oder vertikal verlaufende Hälften unterteilt. Entscheidet man sich für den Einzelspieler-Modus, so taucht unten (bzw. rechts) sehr schnell das „Game Over" auf (weil ja kein zweiter Spieler da ist, der seine eigene Mission erfüllt).

Die Animation der Spielfigur ist höchst amüsant: Der Gute humpelt sich nämlich einen weg! Eine weitere Besonderheit: Das Game beginnt mit einem filmartigen, wirklich toll gemachten Vorspann. Dazu läuft eine Melodie, die einem sanfte Schauer über den Rükken jagt (vor allem, wenn ringsum alles dunkel ist, kommt diese Sequenz dufte).

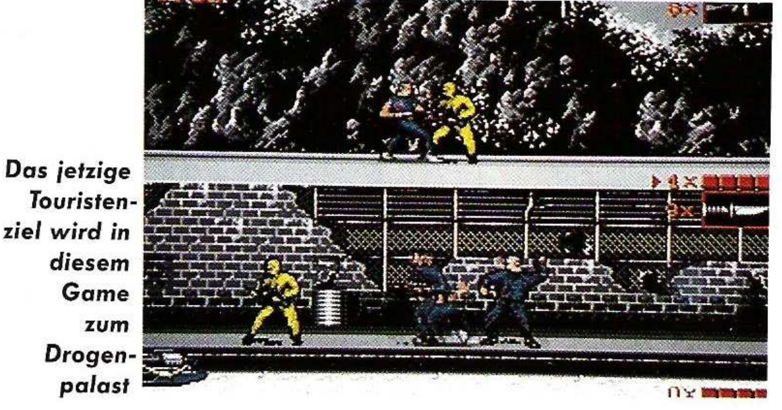
Wenn dann das eigentliche Spiel beginnt, wird man enttäuscht.

Was bleibt, ist ein actionreiches Game, dessen Schwierigkeitsgrad hoch genug liegt, um nicht nach einem Spiel in der Ablage zu landen.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6 (Vorspann: 9)
Sound	6-8
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Das jetzige Touristenziel wird in diesem Game zum Drogenpalast

Barbarisch

DELIVERANCE
– PREVIEW –
System: Amiga, geplant für: Atari ST, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Hilfe, die Barbaren sind los! Ein Hack'n Slash in Reinkultur ist es, was 21st Century Entertainment da auf den Amiga zaubert: die Fortsetzung von Stormlord.

Feenretten heißt die Devise. Die grünhaarigen Mädels sind Satan in die Klauen gefallen und müssen nun mühsam wieder eingesammelt werden. Nur zusammen mit ihnen können die bösen Kräfte endgültig besiegt werden.

Vier Levels sind im Laufe der Rettung zu durchwandern. Unser weißbärtiger Barbar, der vor lauter Kraft kaum laufen kann, prügelt sich hübsch animiert durch die diversen Szenarien, hüpft und klettert auf Leitern herum. Feinde gibt's reichlich, und des Barbaren Vorrat an Äxten scheint deshalb unerschöpflich zu sein.

Grafisch ist das Game eine wahre Augenweide. Die Sprites sind groß und detailliert und machen echt was her. Daß das Ganze etwas ruckelt, dürfte Fans dieses Genres dagegen kaum abschrecken. Die Action selbst artet schnell in Hektik aus, über Langeweile kann man also nicht klagen. Was den Sound angeht, so hüllte sich die Demoversion in dezentes Schweigen, wenn man von ein paar Effekten mal absieht (oder abhört?). Warten wir ab, was die Vollversion bringt! ■

ab



Draufhauen ist alles!



Neulich, in der Folterkammer ...

Kettensägen-Massaker

BRIDES OF DRACULA
System: Amiga, Atari ST, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Gonzo Games, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Im fernen Transsylvanien ziehen die **Brides of Dracula** von **Gonzo Games** ihre Kreise. Ihrem Herrn Dracula auf der Spur ist der Vampirjäger Van Helsing. Zwischen den beiden entbrennt ein Wettkampf um die Zeit. Entweder schafft es Van Helsing, die 13 Gegenstände zu finden, die Dracula den Garaus machen können, oder es gelingt seinem Widersacher, zuvor 13 Bräute auszusaugen, die ihm genug Power geben, um Van Helsing ins Jenseits zu schicken.

Nun ist es eine Sympathiefrage, welche Rolle man als Spieler übernehmen will. Der Computer steuert den jeweils verschmähten Charakter und macht die Aktionen der beiden Helden auf einem gesplitteten Screen stets sichtbar. Eine simple Geschichte: Rumlaufen, saugen, sammeln und andere Charaktere umnieten – mehr ist nicht.

Der Spielwitz bleibt somit auf der Strecke. Humorig wirds nur, wenn Kettensägen durch die Lüfte fliegen und Fallbeile über Kerkerbänke sausen. Gruseliger Schrecken wird ansonsten nur durch die gar schreckliche Grafik und den oberbilligen Sound erzeugt. Diese inhaltliche Blutleere können auch Ströme von roten Bitplanes nicht mehr wettmachen. ■

msu



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	4
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

U.G.H.
System: Amiga, geplant für: -,empf. VK-Preis ca. 60 DM, Hersteller: Play Byte, Muster von: Hersteller.

Taxi für Dinos



Was ist U.G.H.? Eine Neuauflage der steinzeitlichen Olympiade? Der Ruf eines Menschen von annodunnemal? Oder einfach ein unterhaltsames Spielchen?

Alles drei stimmt zum Teil. Es handelt sich um eine Neuauflage, aber nix mit Olympia. Vielmehr mußte erneut *Space Taxi* herhalten, das nun in der Steinzeit umherkreuzt. Und weil's damals noch keine Motoren gab, werden die Flügel über dem „Korb" eben mit Pedalen angetreten.

Der Ruf eines Menschen stimmt auch – mal eine Höhlenschönheit mit langen Haaren, mal ein Opa, mal ein ganz normaler Urbewohner Marke Fred Feuerstein, der von einer Plattform zur anderen transportiert werden will.

Damit das Ganze nicht so leicht ist, hat sich Play Byte einiges einfallen lassen: Albatrosse, Saurier und ein Ur, mit dem man sich besser nicht anlegt, stören den Taxibetrieb ganz erheblich. Daneben sorgen starke Regenfälle für schnelle Überschwemmung. Natürlich variiert auch die Anzahl der Plattformen.



Auch in der Steinzeit wollten die Höhlenmenschen bequem von einem Ziel zum anderen gelangen. Ein Wort genügte: „U.G.H." ▲

Ach ja, manchmal muß das Taxi auch Unterwasser-Wege zurücklegen, um ans Ziel zu kommen. Logischerweise läuft die Zeit erbarmungslos ab, die man jederzeit auffrischen kann, indem man einen Stein aufnimmt, auf einen Baum fallen läßt und die herunterplumpsenden Früchte sammelt. Der Stein setzt übrigens auch die Gegner kurzzeitig außer Gefecht.

Unterhaltsam ist das Spiel auf jeden Fall – sogar sehr. 69 Level, mit mehreren witzigen Musiken und niedlichen FX ausgerüstet und den entsprechenden Levelcodes, sorgen für Spielspaß en masse. Die Levelgestaltung bleibt grafisch fast immer in der gleichen Couleur, die Figuren sind für meinen Geschmack etwas zu klein geraten – aber das sollte kein Grund sein, sich das Spiel nicht mal anzuschauen. Kein Hit, aber solide Arbeit. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

JIM POWER
– PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: Atari ST, Hersteller: Loriciel, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Muskelmann

Nicht Grips, sondern Muskeln und Reflexe sind gefragt, will man den mutierten Planeten überleben: Genau das richtige für Muskelprotz Jim Power. Endlich kann er einmal zeigen, daß die täglichen Stunden im Bodybuilding-Studio nicht völlig umsonst waren.



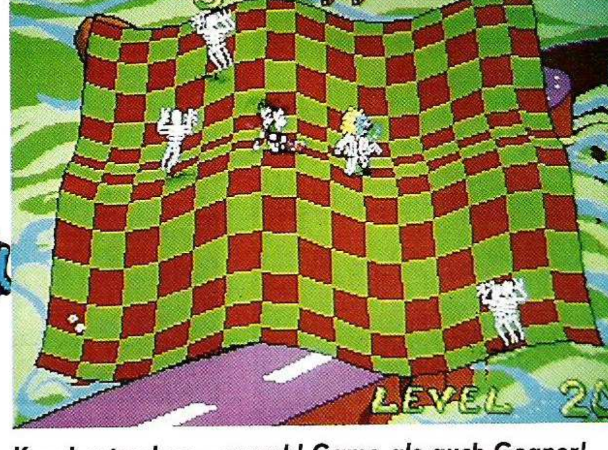
Auf die Dauer hilft nur Power

Jim Power stellt sich als eine Mischung aus Ballerspiel und Beat'em-Up vor. Fünf Levels mit kontinuierlich ansteigendem Schwierigkeitsgrad warten mit den üblichen, zum Teil aber auch recht ungewöhnlichen Gegnern, wie zum Beispiel Dänischen Doggen, auf. Mehrere Zwischenmotze und ein bildschirmfüllender Level-Endmotz machen Jim das Leben ziemlich schwer. Wildes Hüpfen und Sammeln ist ebenfalls angesagt, um Extrazeit, Diamanten oder Schlüssel einzusakken, ohne die es kein Fortkommen gibt.

Die Demoversion des Games bestach durch mehrlagiges, ruckelfreies Scrolling, eine recht präzise Steuerung und nicht zuletzt durch den waschechten Hülsbeck-Sound. Wenn das Game letztendlich hält, was die Demo verspricht, dürften Actionfreunde an Jim Power ihre Freude haben. ■

ab

Nur das fiese Grinsen bleibt



Knochentrocken – sowohl Game als auch Gegner!



BEETLEJUICE

System: PC (CGA, EGA, 5.25- & 3.5"-Disk), empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Hi Tech Expressions, USA, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Der Juni scheint der Monat der Gruselspiele zu werden. *Brides of Dracula* und *Castlevania III* machten den Anfang, **Beetlejuice** besorgt uns nun den Rest. Doch nicht Dracula gibt sich in diesem **Hi Tech Expressions**-Produkt die Ehre, sondern der ungleich sympathischere Lottergeist, eben jener Beetlejuice. Geschmückt wie ein Clown, ein fieses Grinsen im Gesicht, muß er sich durch 250 Levels kämpfen. Seine Aufgabe: Lebende Skelette vernichten. Hat er sie abgeschossen, taucht auf dem 3D-gewölbten Schachbrettspielfeld die Hausdienerin auf, die die Reste der knochigen Genossen einfach aufsaugt.

Dabei sollte man sie nicht sofort gewähren lassen, sondern sich noch schnell die Boni aus dem Knochenhaufen rausholen. Gerade in den späteren Leveln, wenn mehrere Skelette und sogar Sandwürmer Jagd auf den Lottergeist machen, wird man die Extrawaffen schätzen lernen. Außerdem siehts spaßig aus, wenn der clownige Geist eben mal seinen Kopf abschießt.

Weitaus weniger schön ist hingegen der verwendete Grafikmodus. Nur CGA und die schlappe 16-Farben-EGA werden unterstützt. Darfs beim nächsten Mal vielleicht ein bißchen mehr sein? Denn wenn schon das magere Spielkonzept bereits nach zehn Leveln für großes Gähnen sorgt, könnten wenigstens Grafik und Sound (nur PC-Pieper) ein bißchen mehr bieten. So allerdings wird von Beetlejuice nur das fiese Grinsen im Gedächtnis bleiben. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«





Absolut cooler Sonderpreis!
Bitte Bestellkarte benutzen
DAS MEGA-PACK DER ASM-JAHRGÄNGE
91
90
89
nur 60,- DM*
nur 60,- DM*
nur 66,- DM*
* nur solange der Vorrat reicht!!!
...inkl. 1 Sammelordner
Bitte Bestellkarte benutzen

Budget-Kost

HOVERSPRINT

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 30 DM, Hersteller: Codemasters, England, Muster von: Codemasters.

Schon lange im Business, und das mit Erfolg: Codemasters. Einen Namen machte man sich mit allem, was recht und vor allem billig ist. Low-Budget-Spiele für 8-Bit begründeten den Erfolg. Auch im 16-Bit-Berich ist man seit langem im Geschäft – ebenfalls zu Tiefstpreisen. Doch es ist nicht alles Gold was glänzt, will heißen, daß auch billige Software, gemessen am Preis/Leistungs-Verhältnis, nicht unbedingt gut sein muß. Das Konzept von Hoversprint ist geklaut: Seit *Hard Drivin'* wissen wir doch, daß es ganz schön spaßig ist, per animierter Vektorgrafik über eine Spielzeug-Rennbahn zu brausen. Und damit der neue Aufguß nicht gar fade daherkommt, spendierte man eine Link-Option, um mehrere Rechner und damit mehrere Spieler vernetzen zu können. Dabei ist doch der Bildschirmausschnitt für das Rennen eh schon so klein, daß noch ganz locker ein zweiter Bildausschnitt möglich gewesen wäre – oder auch nicht. Denn das Programm hat bereits so seine liebe Mühe, die Autos mit einem gewissen Tempo über den Screen zu bewegen. Ruckelanimation bestimmt das Geschehen und kann somit gar nicht den geliebten Geschwindigkeitsrausch hervorrufen. Auf der Strecke bleiben dadurch ebenso die Steuerung und letztendlich der Spielspaß. Schade drum. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«



◀ **Schick nur als Modell: Ein Muscle-Car**



Ganz schön schlaff: Trotz des kleinen Bildausschnittes ist Hoversprit sehr langsam!

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
Liegnitzerstraße 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011 & 8079
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

Wial
Versand Service

C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT *	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BOARD GENIUS	49,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL. *	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90
DINGSDA KOMPL. DT.	34,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
INDY HEAT DT. ANL.	39,90
JAMES BOND COLLECTION	54,90
JETSONS	25,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MOONFALL DT.	38,90
NEURONICS DT. ANL.	39,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	35,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PARASOL STARS DT. ANL.	39,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
REBEL RACER DT. ANL.	34,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
RUBICON	39,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPACE GUN	39,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER HEROES	54,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPER SPACE INVADERS	39,90
SUPREMACY	59,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
TO HOT TO HANDLE COMPILATION	54,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	34,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

BARBARIAN 2	15,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN CAPED CRUSADER	14,90
CYCLES	24,90
DENARIS	15,90
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GAUNTLET / XEVOIUS COMPILATION	12,90
HEROES OF THE LANCE	14,90
HOLLYWOOD POKER PRO	15,90
HUNT FOR RED OCTOBER (MOVIE)	19,90
J. NICKLAUS GOLF INCL. SCENERY	19,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIDNIGHT RESISTANCE	19,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
ROCK 'N' ROLL DT. ANL.	14,90
SHADOW WARRIORS	14,90
SKI OR DIE	19,90
SPEEDBALL 1	14,90
SPHERICAL	15,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STEALTH MISSION - SUBLOGIC	17,90
STRIDER 2	17,90
STUNTCAR RACER	14,90
SUMMER OLYMPIAD	14,90
TEST DRIVE 2 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	14,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

ATARI/AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99,90	129,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.		72,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION		
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR		79,90
AIRSUPPORT DT. ANL. *		59,90
AGONY DT. ANL.		59,90
ALCATRAZ DT. ANL.		65,90
AMBERSTAR 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.		59,90
APIDYA		65,90
AWARD WINNERS COMPILATION	69,90	69,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *		79,90
BATTLE ISLE DT.		65,90
BILL ELLIOT NASHCAR CHALLENGE 1 MB		65,90
BIRDS OF PREY 1MB		75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.		59,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	89,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.		69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASH KOMPL. DT.		59,90
CASTLES DT. 1MB *		65,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.		69,90
CONAN DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR DT.		65,90
CONQUEST OF THE LONGBOW 1 MB *		85,90
COVER GIRL STRIP POKER		65,90
COVERT ACTION KOMPL. DT. 1 MB		72,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS SCHWARZE AUGE		
- SCHICKSALSKLINGE		79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB		69,90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS.		37,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
ELITE DT. ANL.		65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,90
EPIC DT. ANL. *		65,90
EXODUS 3010 DT. ANL. *		65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB		69,90
EYE OF BEHOLDER 2 ENGL. 1 MB *		75,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FAR WEST DT. ANL.		54,90
FATE GATES OF DAWN DT.		69,90
FIGHTER COMMAND DT.		65,90
FIRETEAM 2200		69,90
FIRST SAMURAI / MEGA LO MANIA DT.		75,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		69,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.		37,90
GOBLIIINS DT. ANL.		65,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HARLEQUIN DT. ANL.		59,90
HARPOON 1.21 DT. ANL.		79,90
HARPOON 1.21 BATTLESET 4		45,90
HARPOON 1.21 EDITOR DT. ANL.		45,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.		79,90
HEIMDALL DT. VERSION		75,90
HOOK DT. ANL. *		85,90
HUMANS *		65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INDY HEAT DT. ANL.		59,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.		65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. *		59,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.		85,90
KINGS QUEST 5 1 MB		85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB		75,90
LARRY 5 1 MB		85,90
LEANDER DT.		59,90
LEGEND DT. ANL.	69,90	69,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA		59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *		69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB *		75,90
MAGIC POCKETS DT.		59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2		75,90
MERCENARY 3		69,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB		79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *		79,90
MOONSTONE		69,90
MONSTERPACK 2 INCL. BEAST 2		65,90
NINJA COLLECTION DT. ANL.		54,90
ORK DT. ANL.		59,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PANZER BATTLES 1 MB		59,90
PAPERBOY 2 DT. ANL.		59,90
PARASOL STARS DT. ANL.		65,90
PEGASUS DT. ANL.		59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL		69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.		39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POOL OF RADIANCE DT.		59,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT.	39,90	39,90
PROJECT " X " DT. ANL.		59,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 8,00 Vorkasse plus DM 7,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,00 BESTELLWERT VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00

ATARI/AMIGA

RACE DRIVIN DT. ANL.	69,90	89,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
REALMS DT. ANL.		69,90
RED BARON 1MB		79,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
RODLAND DT. ANL.		59,90
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 1 MB		85,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER DT. ANL. *		65,90
SHADOW LANDS KOMPL. DT.	75,90	75,90
SHANGHAI 2 *		75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM ANT 1 MB		85,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.		69,90
SPACE 1889		69,90
SPACE ACE 2 1 MB		79,90
SPACE CRUSADE DT. ANL.		59,90
SPACE GUN		59,90
SPACE M*A*X DT. ANL. *		69,90
SPACE QUEST 4 1 MB DT. ANL.		85,90
SPACE SHUTTLE 1 MB DT. ANL. *		99,90
SPACE WRECKED		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB *		75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.		54,90
STORM MASTER		65,90
STRIKE FLEET DT	59,90	59,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS *		69,90
TERMINATOR 2		59,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M	69,90	69,90
TIP OFF DT.	59,90	59,90
TITUS THE FOX DT. ANL.		59,90
TRADERS DT.		65,90
TURTLES 2	65,90	65,90
ULTIMA 6 1 MB		75,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.		59,90
UTOPIA DT.		69,90
VENEGEANCE OF EXCALIBUR		75,90
VOLFIELD		59,90
VROOM DT.	65,90	65,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WETTEN DASS .....??		47,90
WILLY BEAMISH 1 MB		79,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.		85,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WONDERLAND 1 MB		74,90
W.W.F. WRESTLING		65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

PREISHITS AMIGA

1000 CC TURBO	29,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	19,90
ALTERED DESTINY	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BEACH VOLLEY	29,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	34,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CELICA GT 4 RALLY	29,90
CHAOS STRIKES BACK DT. ANL.	34,90
CHASE H.Q.	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
COMBORACER	29,90
CYBERCOP	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DOUBLE DOUBLE BILL COMPILATION	49,90
DRAGON NINJA	29,90
DYNASTY WARS	24,90
EDD THE DUCK	29,90
E-MOTION	24,90
ENCHANTER - INFOCOM -	29,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
F18 INTERCEPTOR	29,90
FALCON COLLECTION 1 MB DT. ANL.	49,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
F.O.F.T.	29,90
FULL CONTANCT	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GOLDEN AXE	29,90
GRAND MONSTER SLAM	24,90
GREG NORMAN U[illegible]ATE GOLF	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEROES OF THE L[illegible]CE	29,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
IRON LORD	29,90
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
ITALIA 90 SOCCER	29,90
JET - SUBLOGIC -	15,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90

PREISHITS AMIGA

LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW YORK WARRIORS	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	15,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY	24,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS 1 MB)	29,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO III	29,90
RESOLUTION 101	29,00
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCKSTAR	17,90
SAINT DRAGON	29,90
SCRAMBLE SPIRITS	29,90
SEARCH FOR THE KING 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	15,90
SIR FRED	24,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STAR CONTROL	29,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPAPLEX	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TENNIS CUP	29,90
THUNDERSTRIKE	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
TWINWORLD	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VENUS FLY TRAP	29,90
VOLLEYBALL SIMULATOR	19,90
VOODOO NIGHTMARE	29,90
WARGAMES CONSTRUCTION KIT 1MB	29,90
WATERLOO	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
X-OUT	24,90
Z-OUT	24,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1-3 JEWEILS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
SCANNER DATASCAN, TEXT & GRAFIK	
105mm SCANBREITE, 100-400 DPI	319,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL VERSION 5.2	74,90

SEGA MEGA DRIVE

MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	359,90
MEGA DRIVE ACTION REPLAY	149,00
BUCK ROGERS	115,90
CASTLE OF ILLUSION DT. ANL.	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR DT. ANL.	99,90
JAMES POND 2	95,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
N H L ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
PHANTASY STAR 3 DT. ANL.	119,90
SHADOW OF THE BEAST DT. ANL.	115,90
SONIC THE HEDGEHOG DT. ANL.	94,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WINTER CHALLENGE -THE GAMES- DT. ANL.	79,90

Altersschwacher Nachtvogel

PSYGNOSIS' AGONY, von mir in der ASM 4/92 als das mögliche Nonplusultra in Sachen Action gehandelt, ist endlich da. Seit dem ersten offiziellen Release-Termin ist viel Zeit vergangen, wollen sehen, was das Ding mit der Eule letztendlich taugt.

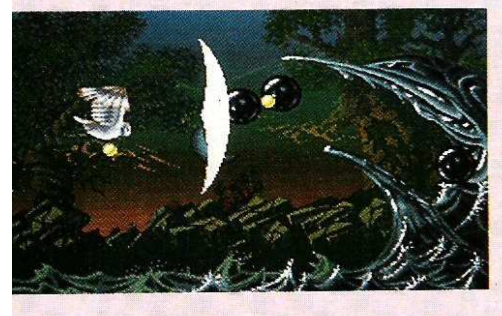
AGONY

System: Amiga (auch 500+), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Psygnosis, Liverpool, England, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Um es vorweg zu nehmen: Die Programmierer hätten sich mit der Programmierung Agonys noch mehr Zeit lassen müssen, denn was letztendlich herauskam, ist weit, weit vom ASM-Hit entfernt! Die Gründe:

In den sechs nicht sonderlich einladend, sondern düster aussehenden Leveln Agonys schwirren zwar allerlei Gebilde der Schattenwelt herum, doch wiederholen sich diese von Level zu Level, so daß von übermäßiger Abwechslung keine Rede sein kann. Auch strotzen die Feindscharen nicht vor Farbenvielfalt – aus mehr als vier Farben besteht kein Sprite, es sei denn, ich habe es übersehen, und Animation muß man zuweilen ebenfalls suchen. Anders sieht's bei der Eule Aleste aus,





ASM-Tip: Sofort an diese Stelle fliegen und ballern, was das Zeugs hält. Nicht bewegen! (Level 1)



Der sechste und letzte Bösewicht, Mentor genannt, ist auch keine Herausforderung für geübte Spieler.

Technisch nur Mittelmaß

welche die Hauptrolle in diesem Shoot'em-Up übernimmt und vom Spieler gesteuert wird: Sie besticht durch eine phantastische Animation. Die Backgrounds hingegen sind wieder schlecht. Zwar sind sie teilweise ganz hübsch anzusehen, doch mehr als acht Farben werden (in den Scroll-Ebenen) nicht geboten. Gar furchtbar wird's, wenn zu viele Sprites auf dem Screen sind: Das Bild ruckelt und zuckelt – schauderhaft.

Zahlreiche Extrawaffen, die einen nicht unbedingt vom Hocker hauen, sollen dem Spieler seinen Flug erleichtern, doch hätten diese getrost aus dem Programm gelassen werden können, da es ohnehin schon einfach genug ist. Auf Anhieb in Level 3 zu kommen, sollte ebenfalls wie das Durchspielen nach einigen Versuchen kein Problem darstellen. Auch die Obermotze am Ende eines jeden Levels fordern keinerlei 'Geschicklichkeitsreserven' des Spielers. Der erste läßt sich gar ohne die geringste Bewegung problemlos erledigen.

Uli meint

Agony ist in jeder Hinsicht veraltet. Technisch, grafisch, spielerisch, und, trotz der Mitwirkung von Jeroen Tel, akustisch hat es nichts zu bieten, was mich als alteingesessenen Ballerfreak reizen könnte – mal abgesehen von den Zwischengrafiken, die mit dem Spiel an sich wenig zu tun haben. Ärgerlich fand ich besonders, daß ich trotz meiner nur 'handlichen' und in keinster Weise mentalen Verbindung mit dem Joystick schon im ersten Spiel den vierten Level (von sechsen!) zu sehen bekam. Alles in allem recht enttäuschend.

»MANGELHAFT«



Herrliche Zwischengrafiken ...



... können auch nicht über die spielerischen Mängel hinwegtäuschen!

Action für Anfänger

Wenigstens teilweise hörenswert ist der Sound doch reißt das Agony ebenso wie die phantastischen Zwischengrafiken auch nicht mehr heraus. Lobenswert: Highscores werden gespeichert.

Auf Grund der monotonen und (beinahe) monochromen Grafik als auch des viel zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades wurde aus Agony trotz hohen Erwartungen ein nur sehr mittelmäßiges Programm, das nur knapp an der 'Auszeichnung' *Mangelhaft* vorbeischrammt und von dem ich mir wesentlich mehr versprach. So kann man sich täuschen, wenn man ein Spiel nur kurz irgendwo sah. Das Wort zum Feierabend: Wer anderer Meinung ist, der hat wohl die noch *nicht* fertige Fassung Agonys in den Händen (gehabt) oder es nur mal irgendwo kurz gesehen ...

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG ELVIRA – The Arcade Game (Atari ST/STE)

Hersteller: Flair, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Elviras wogende Qualitäten, für das Arcadengame extra nett animiert, wurden nun auch auf den Atari ST übertragen. Elvira, des Horrorgenres lotterigste Sexbombe, darf versuchen, ein lukratives Erbe anzutreten. Nach der Erledigung einiger kleiner Aufgaben wartet ein ganzes Königreich auf sie.

Elvira muß das Land des Feuers und eine Eiswüste von Monstern befreien, bevor der Stammsitz in Transsylvanien bezogen werden kann – natürlich erst, nachdem auch er von bösen Biestern gesäubert wurde. Unterwegs gibt es die eine oder andere Extrawaffe zu finden, eine Reihe geheimer Räume wartet auf Erkundung, Schlüssel müssen in die entsprechenden Schlösser gesteckt werden, Runentafeln werden eingesammelt und Händler becirct.

Atarianer erwarten hier reihenweise passabel animierte Monster, nett gemachte Soundeffekte und in jedem der drei Level ein riesiges Spielareal.

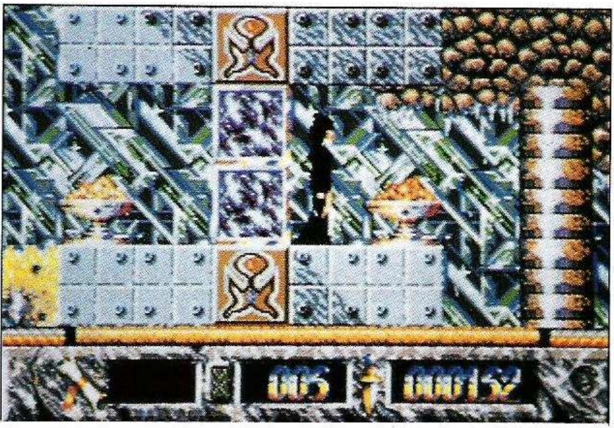
Der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar, und es darf zwischen fünf verschiedenen Sprachen ausgewählt werden. Trotzdem wurde im Vergleich zur Amiga-Version abgespeckt, wodurch das Spiel, dort schon nur guter Durchschnitt, ein wenig schlechter geworden ist. Hausgemachte Jump-n-Run-Action, technisch nett gemacht, aber absolut nicht aufregend. ■

hsr

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ **Die Horrorlotte im Kristallreich**

KONVERTIERUNG ROBOCOP 3 (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

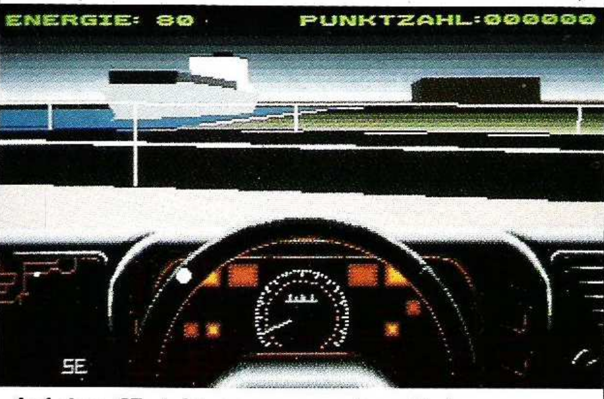
Eine Spur flotter und 'ne ganze Ecke farbiger ist RoboCop 3 auf dem Atari. Da zeigt der gute alte ST endlich wieder einmal, was er in Sachen 3D-Grafik zu bieten hat. Zudem sind bei den Verfolgungsjagden nun wesentlich mehr Gebäude und auch Bäume zu sehen. Dafür müssen auf anderen Gebieten Abstriche gemacht werden. So ist der Titelsound zwar noch vorhanden, doch während den einzelnen Spielsequenzen kommen nun nur noch FX zu Ohren. Auch die meisten animierten Sequenzen vor den Leveln fielen weg. Aber das ist ja nicht so entscheidend. Spielerisch ist das Ganze – wie nicht anders zu erwarten – nach wie vor nicht sehr überzeugend, ganz wie auf dem Amiga eben. ■

hja

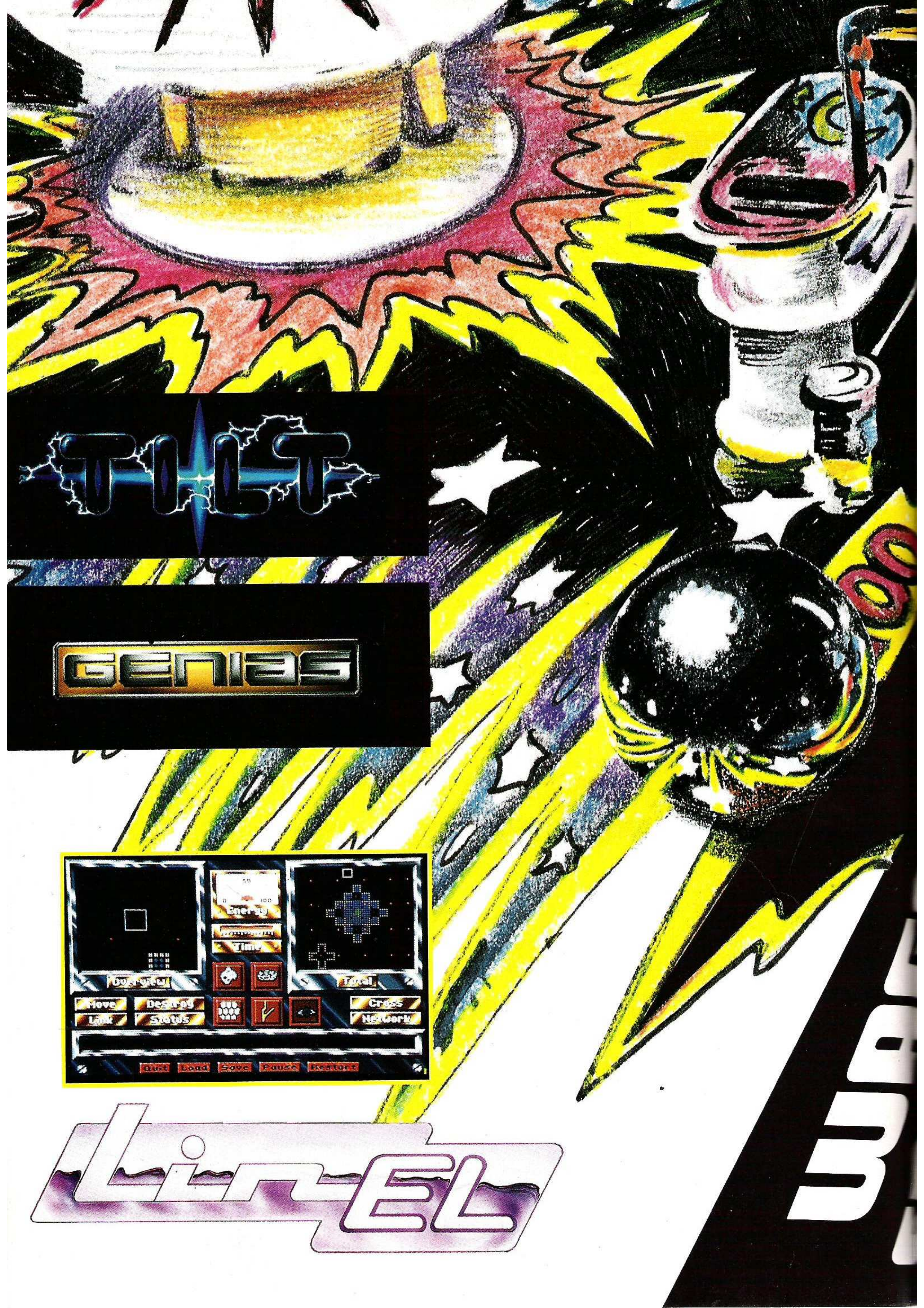
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

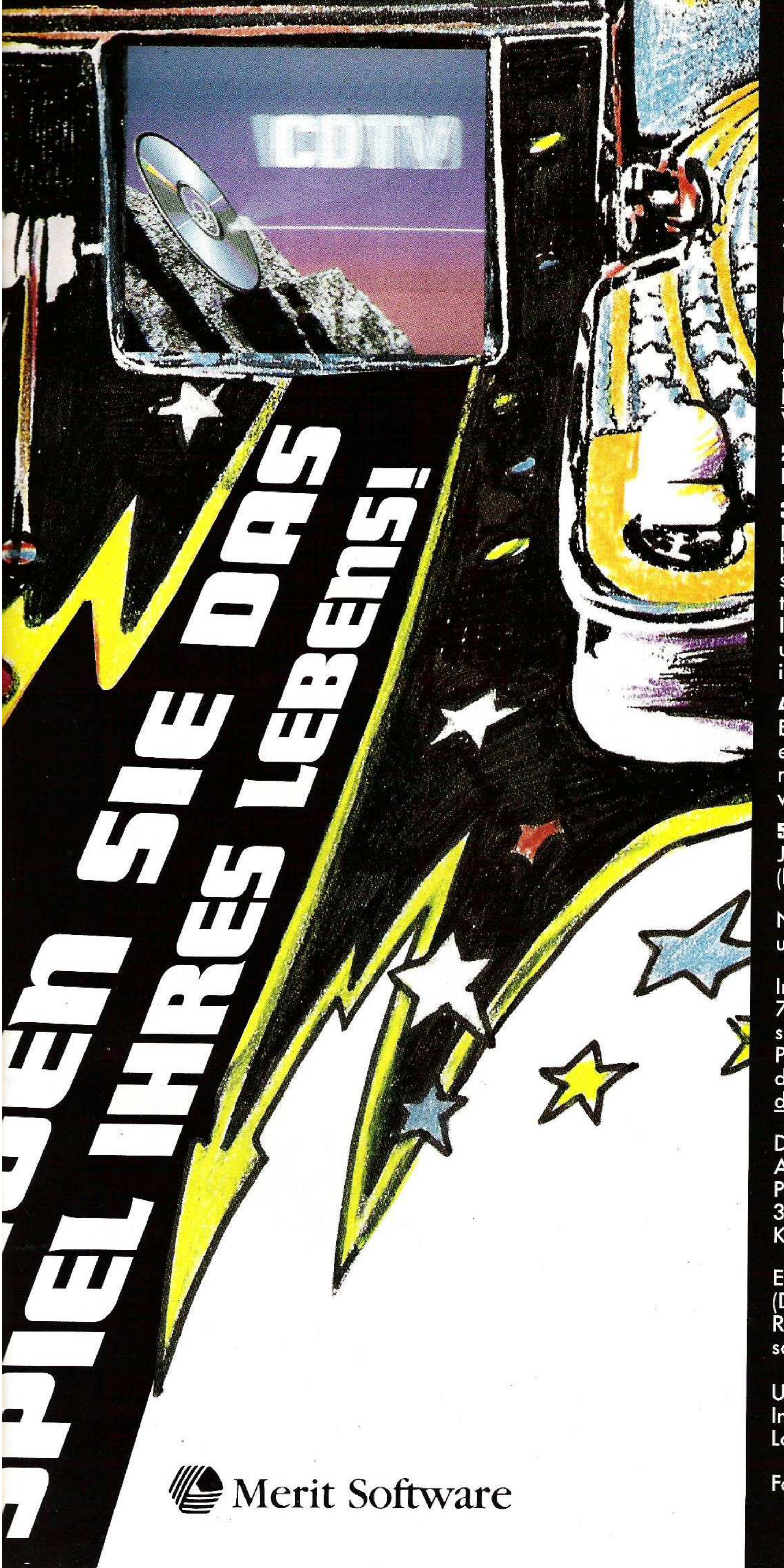
»ZUFRIEDENSTELLEND«



Auf dem ST sieht man sogar einen Hafen



TILT
GENIAS
Energy
Time
Overview
Total
Move
Destroy
Link
Status
Cross
Network
Quit
Load
Save
Pause
Restart
Lin-EL



Und zwar dort, wo Spiele zu jeder Tages- und Nachtzeit im Mittelpunkt stehen. Nehmen Sie Platz, Ladies and Gentlemen. Es geht nach LAS VEGAS.

Anläßlich des neuen Produktes „Game of Life“ verlost LINEL mit ASM zehnmal Spiel total!

1. Preis:
Ein Flug zur CES nach Las Vegas (Januar 1993) inkl. Aufenthalt im Hotel, Verpflegung und Messeeintritt.
Nur ab 21 Jahren: Besuch einer Vegas-Show (bitte Alter angeben)

2. Preis:
Ein CDTV von Commodore

3. Preis:
Ein Wochenende in der Schweiz bei LINEL inkl. Bahnfahrt 2. Klasse, Anreise Freitag, Abreise Sonntag, Aufenthalt und Verpflegung, Interviews mit Programmierern – und ein Riesen-Spielepaket als Erinnerungsgeschenk.

4. Preis:
Ein Spiele-Paket mit allen bisher erschienenen Titeln von Linel, Genias und Merit Software für das jeweilige System (bitte angeben)!

5.–10. Preis:
Je ein GAME OF LIFE (bitte System angeben).

Na, Appetit bekommen? So geht unser Spiel:

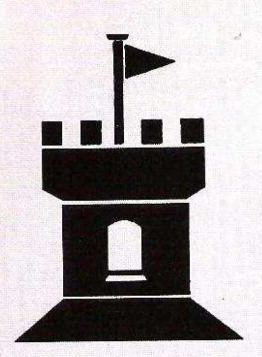
In den ASM-Ausgaben 5, 6 und 7/92 stellen wir Euch Fragen. Ihr schreibt uns dann einfach eine Postkarte (bitte keine Briefe!!) mit den richtigen Lösungen aus allen drei Heften.

Das Ganze geht dann an:
ASM
Postfach 870
3440 Eschwege
Kennwort: GAME OF LIFE

Einsendeschluß ist der 3. 7. 1992 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Und hier die zweite Frage:
In welchem US-Bundesstaat liegt Las Vegas?

Fortsetzung folgt ...



Adventures

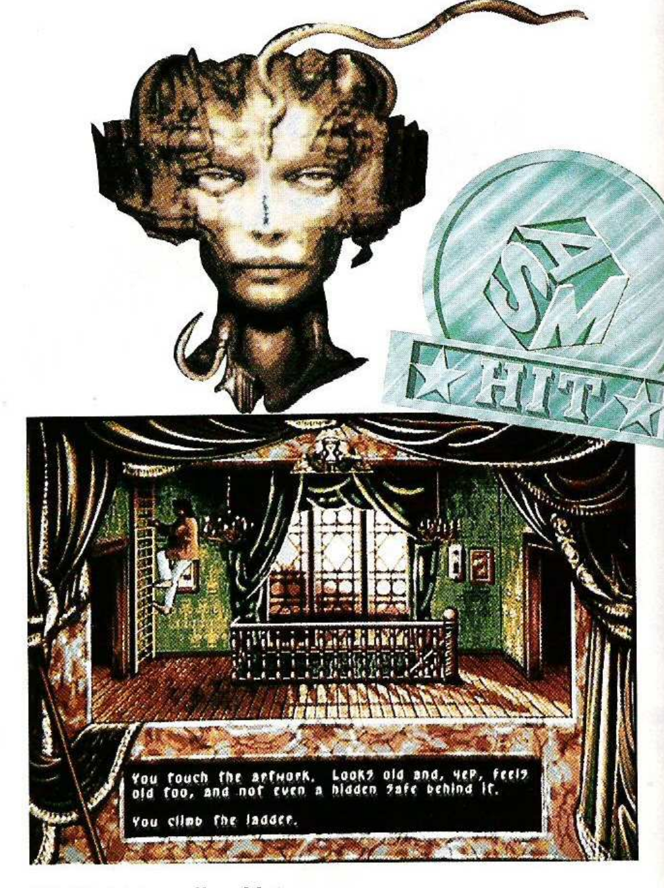
Der Feind meinem

DARKSEED
System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Cyberdreams, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, :Muster von: Mirage, England.

Selten wurde ein Programm mit solcher Spannung erwartet wie das Alienspektakel von CYBERDREAMS. Kein Wunder, denn nicht nur die Story verspricht wohlige Gänsehaut, auch die Grafiken dürften für einige gruselige Überraschungen gut sein: Kein Geringerer als Hans Rudi Giger (Alien, Poltergeist) zeichnet hier für einen Teil von DARKSEED verantwortlich.

Darkseed ist ein waschechtes Adventure, das von einer dichten Atmosphäre und unglaublich detaillierten Grafiken lebt. Spannend ist vor allem, daß der Spieler zu Beginn eigentlich gar nicht so genau weiß, was er machen und wohin er sich wenden soll.

Das viktorianische Haus, das der Schriftsteller Mike Dawson zu seinem neuen Domizil auserkoren hat, beherbergt jede Menge Geheimtüren, seltsa-



Digiheld in voller Aktion



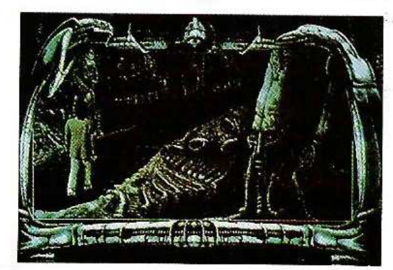
Spieglein, Spieglein ...

in Kopf

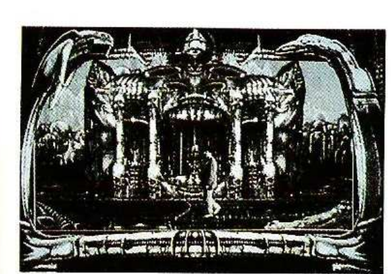
me Spiegel, ein nicht sehr fahrtüchtiges, aber trotzdem immens wichtiges Uraltauto und – einen Zugang zu einer fremden Dimension, durch den bösartige Aliens Dawsons Welt erobern wollen. Zu diesem Zweck haben sie Mike während einem seiner Alpträume ein Embryo in den Kopf gepflanzt, das binnen weniger Tage schlüpfen wird. Klar, daß das verhindert werden muß.

Parallele Welten

Dawsons Welt teilt sich in zwei Szenarien auf. Das eine ist ein etwas totes, aber ganz freundliches Städtchen, wo sich Mike zum Beispiel in einer Bibliothek mit Lesestoff und interessanten Hinweisen eindecken kann, oder einem Friedhof (immer gut) mit einer geheimnisvollen Krypta. Hier kommt auch der in Darkseed nicht zu knapp vorhandene schwarze Humor voll zum Tragen, wenn Mike in den Urnen nach einem Schlüssel fahnden muß, den der jetzige Bewohner der Urne vorsichtshalber verschluckt hatte. Diese „normale" Welt glänzt mit schönen, sehr abwechslungsreichen Grafiken, in denen der Held perspektivisch angepaßt per Maus-Click seinem Job als Weltenretter nachgeht.



Ganz schön bizarr



Den Monstern auf der Spur

„Die Story verspricht wohlige Gänsehaut"



So heiter sich diese Welt gibt, so unheimlich wirkt die andere, die Alien-Welt, hat Mike erst einmal den Zugang dazu gefunden. Sie ist düster, bedrohlich, mit Gigers schockierend-abgedrehten Charakteren bevölkert. Auch das Hintergrund-Szenario wurde mit Gigers Visionen gestaltet. Und hier kommt das Geniale dieses Spiels zum Vorschein: So unterschiedlich die beiden Schauplätze auch stimmungsmäßig sind, der Aufbau der Szenarien ist immer gleich, egal, ob Echt- oder Giger-Welt. Hat man in der einen Welt eine Tür geöffnet, ist sie auch in der anderen offen. Hat man sie in der „Realität" übersehen, wird man sie auch in der Alien-Welt nicht erkennen. Das Auto, das in der Parallelwelt sich als Alien-Raumschiff entpuppt, muß erst einmal betankt werden, bevor es dort auch nur einen Mucks tut.



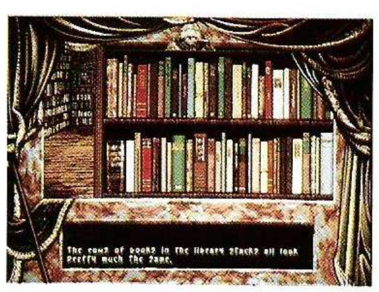
Alles eine Frage der Zeit

Timing ist enorm wichtig bei Darkseed. So spuckt das ansonsten stumme Autoradio zum Beispiel nur zu Mittag Hinweise zum Spiel aus, viele Aktionen ergeben nur zu gewissen Tageszeiten einen Sinn. Und Mikes natürliches Schlafbedürnis bringt ihn dazu, sich am Abend einfach hinzulegen, wo auch immer er geht und steht. Befindet er sich in der Nähe seines Bettes, ist dagegen auch nichts einzuwenden, haut er sich dagegen im Park aufs Ohr (und das kann man dann nicht verhindern), darf er am nächsten Morgen seine Siebensachen im Polizeirevier einsammeln. Wenigstens sind die Diebe ehrlich .... Zwischendurch laufen immer wieder filmartig Szenen ab, die das Adventurer-Herz höher schlagen lassen.

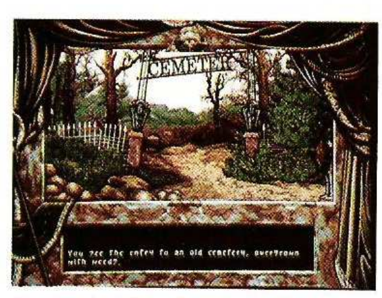
Die Steuerung ist denkbar einfach. Der (in seiner Animation nicht immer ganz ruckelfreie) digitalisierte Held wird sierramäßig per Maus-Click über den Screen bewegt. Zwischen dem Untersuchen des Screens, der Benutzung eines Gegenstandes und der Bewegung des Charakters kann ebenfalls per Maus bequem hin- und hergeschaltet werden. Eine Icon-Leiste am oberen Bildrand wird sichtbar, sobald sich der Mauszeiger darauf befindet. Alle Aktionen sowie die Save-Option und das Inventory sind darin untergebracht und können aktiviert werden. Jeder Gegenstand im Inventory besitzt dabei sein eigenes Icon.



Ob Außenansicht ....



.... oder Details:



Darkseed ist ein grafischer Leckerbissen

Mit Darkseed bekommt Ihr ein Programm, das die Adventure-Freaks unter Euch garantiert lange Abende an den Monitor bannen wird. Neben Altbewährtem enthält es viel Innovatives und Originelles. Von Cyberdreams jedenfalls dürfte man in Zukunft noch eine Menge hören. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



Ziemlich durchsichtig, der Herr

GEISTREICHES

GUEST – PREVIEW –
System: CD-ROM, geplant für: – Hersteller: Virgin, Muster von: Hersteller.

Wer von den PC-Besitzern unter Euch immer noch der Ansicht ist, daß ein CD-ROM reiner Luxus sei, der sollte mal einen Blick auf dieses Programm von Virgin werfen.



Guest wird in den USA von Trilobyte für Virgin programmiert. Bereits jetzt, nach nur wenigen Monaten Entwicklungszeit, horcht die Computer-Industrie auf. Das Spiel kann am besten als interaktiver Film bezeichnet werden. Was das Programm von vielen früheren Spielen dieser Art unterscheidet, ist die darin benutzte Technik. Bei der Animation werden fertige Bilder aneinandergereiht, die von CD oder Harddisk geladen werden. In einem aufwendigen Verfahren werden die Grafiken mit mehreren Software-Tools weiter bearbeitet, bevor sie zur endgültigen Animation zusammengefügt werden (damit ist der Speicher eines 486er voll ausgelastet). Will man sich auf dem Screen etwas genauer umsehen, steht eine Zoom-Option zur Verfügung.

Wer Delphines *Another World* kennt, der weiß, daß dort die Bewegungsabläufe wegen des begrenzten Speicherplatzes nicht wirklich flüssig sein können. Bei Guest dagegen hat man diese Einschränkung nicht. Bessere Animation als hier dürfte es so schnell nicht geben. Man glaubt, einen Film auf dem Monitor zu sehen und vergißt schon nach wenigen Sekunden, daß man eigentlich einen Computerkrimi spielt.

Zu Gast im Spukhaus

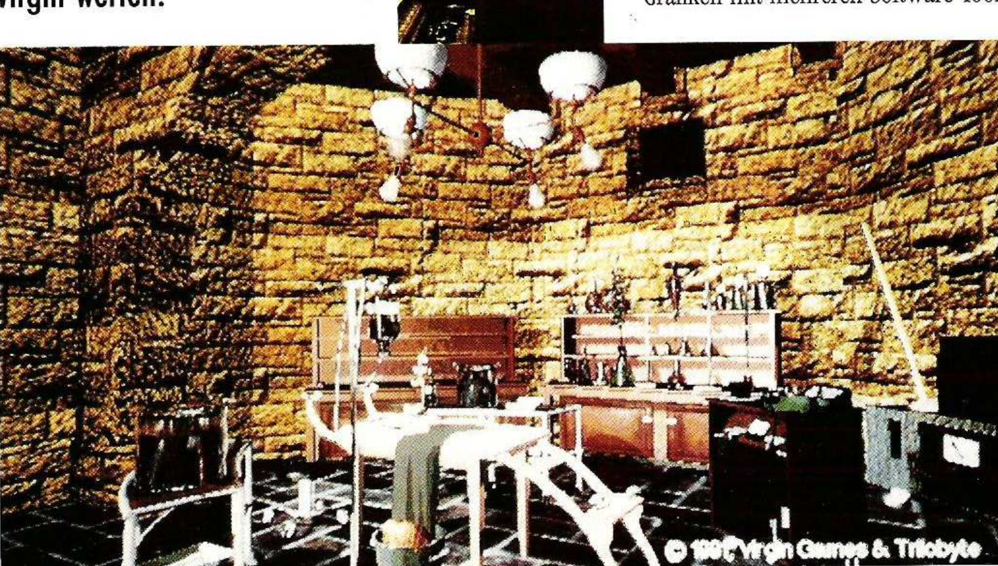
Das Game ist in einem großen verwunschenen Haus angesiedelt. Du bist Gast in diesem seltsamen Anwesen, in dem sich in der Vergangenheit reichlich merkwürdige Dinge abgespielt haben. Der frühere Besitzer war ein alter Spielzeugmacher, der für die Kinder des Ortes Spielsachen herstellte. Sobald diese Spielsachen jedoch fertig waren und einem Kind geschenkt wurden, starb es! Deine Aufgabe in dem Game ist es, herauszufinden, warum Du in dem Haus bist und WER Du eigentlich bist, was dort geschah, und dann zu helfen. Die Story ist reichlich geheimnisvoll, und Du findest Dich ohne viel Informationen mittendrin wieder.

Viele Rätsel in den mehr als 20 Locations warten auf Lösung, und viele Gespenster auf Dich. Für die Gespenster wurden übrigens „echte" Schauspieler in einem Studio fotografiert und gefilmt.

Bewegt man sich durch Korridore oder Treppenhäuser, oder betritt man einen Raum und blickt dabei zur Seite, sieht man, wie sich die Wände oder Treppen an einem vorbeibewegen und sich der Wirklichkeit entsprechend größenmäßig verändern. Das ganze ist mit einer komfortablen Point-and-Click-Steuerung ausgestattet.

Was die Programmierer beabsichtigten, war, von der Animation normaler Computerspiele wegzukommen, die viele einzelne Sequenzen enthalten. Bei Guest wird der Spieler mit einer einzigen langen Animation verwöhnt, die sich durch das ganze Spiel zieht. Durch die riesige Speicherkapazität auf CD gibt es hier keine Speicherplatzprobleme mehr. ■

ddf



Virgin setzt neue Standards

no future, man!



FREE D.C.

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Cineplay, USA, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Muster von: Hersteller.

Erinnert Ihr Euch noch an die Tage, an denen Ihr im Kindergarten die wildesten Gebilde aus Knetmasse geformt habt? Wer hätte gedacht, daß man aus dem komischen Zeug auch Adventures basteln kann?

In Amerika sind sie längst ein Erfolg: Die aus Knete bestehenden *California Raisins*. Vom einfachen Werbegag haben sie sich (ein bemerkenswertes Eigenleben an den Tag legend) zu Kultfiguren der Animations-Trickfilme entwickelt. Auch in Deutschland sind animierte Knetfiguren aus der Fernseh-Kinderstunde weidlich bekannt. Das diesen Animationen zugrundeliegende System, die Claymation, wurde vom Erfinder der Raisins für das hier vorliegende Adventure weiterentwickelt.

Roboter auf Abwegen

Die Story ist irgendwie typisch amerikanisch. Roboter froren im 21. Jahrhundert die gesamte Menschheit ein, wurden dadurch zur dominierenden Rasse auf der Erde. Zur Erbauung (auch die Robbies im Jahre 2880 wollen schließlich unterhalten werden) haben sie da, wo einmal die Hauptstadt der USA war, einen Zoo eingerichtet, in dem sie speziell zu diesem Zweck aufgetaute Menschen in ihrer „natürlichen Umgebung" beobachten können. Komplett mit Hinweisschildern: Bitte nicht füttern. Und natürlich wird gespannt auf Nachzuchterfolge gewartet.

Eines der Versuchsobjekte hat sich aber offensichtlich selbständig gemacht und eine Waffe entwickelt, die Roboter lahmlegen kann. Das darf natürlich nicht sein, und so wird die Hauptperson des Spiels aufgetaut: Der Detektiv Avery Zedd. Er soll dem Erfinder den Garaus machen. Aber frei nach dem Motto: Und erstens kommt es anders, und zweitens als Roboter denkt, läuft Avery trotz Zeitzünders im Gehirn bald zur Gegenseite über und macht sich seinerseits auf die Suche nach einem Ausweg. Die Lösung heißt Detectron und ist eine Superwaffe, die nur der (obligatorische) verrückte Wissenschaftler zusammenbauen kann.

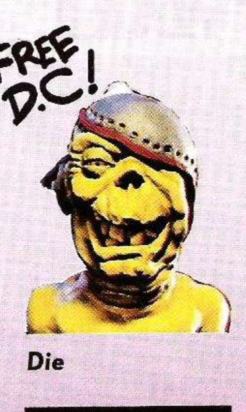
Zusammen mit einem (ebenfalls umgedrehten) Robotfreund wandert Avery durch den Zoo, lasert alles um, was irgendwie nach Roboter aussieht (Todespudel mit inbegriffen) und untersucht die diversen Gebäude von Washington D.C. nach hilfswilligen Menschen.

Eine attraktive Lady und ein total behämmerter Spielefreak sind nur zwei der recht bunten Charaktere, die den Zoo bevölkern. Und der durchaus intelligente Untermensch Harry, the Subhuman. Eine Schönheit ist Harry nicht, aber eine Quelle der Information. Sein unterirdisches Reich stellt eine willkommene Abkürzung zum Hauptquartier der Rebellen dar.

Wie Du mir, so ich Dir

Avery ist eine kleine Plaudertasche und verbringt viel Zeit im Gespräch mit anderen Leuten. Hier macht sich eines der besten Features von FREE D.C. bemerkbar: Je nachdem wie freundlich (oder nicht) man die Leute anspricht, fällt die Antwort positiv oder negativ aus. Oder gar nicht. Da heißt es, psychologisch geschickt vorzugehen, will man die Informationsquellen nicht vorzeitig zum Versiegen bringen.

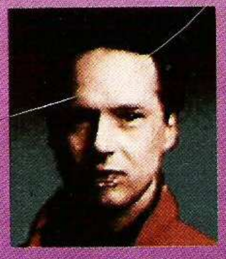
Mit den Unterhaltungen zeigt sich allerdings auch schnell einer der Schwachpunkte des Programms. Die Texte sind vorgegeben, eigene können nicht eingegeben werden, man kann lediglich wählen, ob man mit jemandem reden will oder nicht. Und vor allen Dingen: Ist eine Unterhaltung erst einmal in Gange, kann sie weder vorzeitig beendet werden, auch wenn man das Thema bereits in- und auswendig kennt, noch kann man die Speicheroption benutzen. Macht man also während eines sich überraschend ergebenden Gesprächs einen Fehler, kann das sehr ärgerliche Folgen haben, wenn der letzte Save-Punkt zu weit zurückliegt – das Programm ist nämlich, bedingt durch die aufwendigen (und gut gelungenen) Animationen nicht gerade eines der schnellsten.



Die



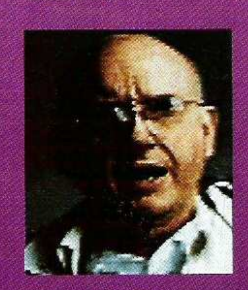
Hauptakteure:



Wer ist



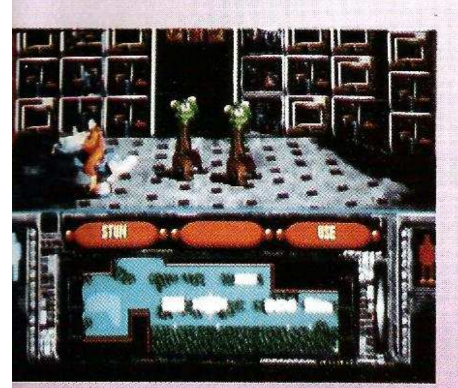
echt ...

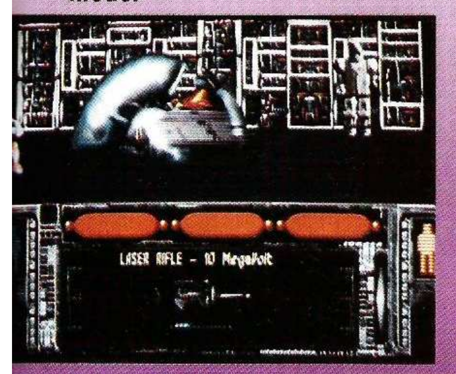


... und wer



aus Knete?


Die Kneties machen den Helden nieder


Echtes Spielerparadies

Soll der Spielspaß nicht gewaltig unter den langen Lade- und Wartezeiten leiden, benötigt man dringend einen schnellen Rechner. Mit einem ganz normalen 286er läßt das Gameplay ziemlich zu wünschen übrig, jede Aktion, die man wegen eines Fehlers zweimal machen muß, nervt, die Motivation geht schnell der Bach runter. Nicht nur die Dialoge ziehen sich endlos, auch bei den Kampfsequenzen tritt akute Müdigkeit auf. Mit einem 386er spielt sich das Ganze schon wesentlich besser. Absoluten Spitzenspaß macht das Cineplay-Programm jedoch auf einem 486-er mit Accelerator-Karte. Da geht echt die Post ab. Aber wie viele Leute besitzen schon so ein Gerät?

Free D.C. hat außer dem recht originellen Gameplay aber noch mehr positive Features zu bieten. Zum einen wäre da die supereinfache Bedienung! Entweder per Maus oder mittels Cursor- und drei weiteren Tasten kann das ganze Adventure problemlos gemanagt werden.

Glasklare Sprachausgabe

Besonders gelungen ist jedoch der Sound, in dessen Genuß man allerdings nur dann kommt, wenn man stolzer Besitzer eines Soundblasters ist. Was dann aus dem Lautsprecher kommt, ist allererste Sahne. Nicht nur die atmosphärisch einwandfreie Musik läßt die Ohren wackeln: Die glasklare (englische) Sprachausgabe ist der Clou des Programms. 5 MB benötigt Free D.C. allein für den Sound auf der Festplatte. Und damit bekommt man immer noch nur eine abgespeckte Version des Games. Legt man sich dagegen auch noch das angebotene Zusatz-Modul zu, hat man wirklich das Gefühl, in einem Film zu sitzen.

„Die Mischung aus Claymation und echten Schauspielern ist absolut gelungen“

Deshalb auch die etwas ungewöhnliche Wertung des Adventures: Spielt man Free D.C. mit einer 286er Minimalkonfiguration ohne Soundkarte, kann auch die gute Story die dann auftretenden technischen Schwächen nicht mehr auffangen. Mit einem schnellen Rechner, einem Soundblaster und dem Zusatzmodul dagegen macht das Game irre viel Spaß.

Antje Hink

286er Minimalkonfiguration

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	6
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7
»ZUFRIEDENSTELLEND«	

486er aufgemotzt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	11
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



Im Zoo von Washington D.C. ...



... toben sich Robbies, Knetis und Menschen aus



TOP AMIGA HARD- UND SOF

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.
Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO !

Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!

DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

Best. Nr.

003 **D-SORT III** Diskettenverwaltungsprogramm komplett in **deutsch,1 MB**
008 **HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG** komplett in **deutsch**
011 **POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer**
012 **DME-EDITOR** Text-Editor in deutsch konfiguriert !
024 **RESETFESTE RAMDISK** für Kickstart V1.2 + V1.3
026 **NOFASTMEM**, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
028 **QUICKMENU** zum Erstellen eigener Workbenchmenüs,**deutsch**
031 **DISKEY** Diskettenmonitor **mit deutscher Anleitung**
034 **LABELPRINT V3.0** ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel **mit deutscher Anleitung**
040 **COPY-DISK** 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
041 **DFÜ-TERMINAL-DISK** enthält Acces V1.4,AZComm u. Comm
044 **FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME** zur Sicherung Ihrer Daten
047 **GIROMAN V3.20** Girokontoverwaltung **komplett in deutsch**
060 **DATAMADE** eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa,die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art.,**komplett in deutsch!**
066 **18UTILITIES** u.A.Fonteditor,Speicherlupe,Menüeditor,Iconbrush
067 **TRACKDISPLAY** zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig,auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Super!
068 **TURBO-IMPLODER V3.1** ein super Datencruncher !
069 **DFÜ-PROGRAMME** noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
070 **ICONS** eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
071 **KRYPTOR** dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, **deutsch**
072 **PASSWORTSCHUTZ** für Ihre Festplatte, **deutsch**
073 **C64-EMULATOR**, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB !
074 **DISKOPTI** organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten !
075 **AMIDAT** eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, **deutsch**
076 **PD-COPY V3** kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy,Checkdisk,Speedtest u.s.w. ! **Deutsch.Der Hit !**
077 **INTROMAKER V1.6** zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, **mit dt. Anl.**
078 **ROAD-ROUTE** zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar,mit Fahrtroutenvorschlag !
131 **VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD** Datenbank
120 **LABELPAINT** Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, **deutsch**

SPIELE / UNTERHALTUNG

Best. Nr.

002 **RETURN TO EARTH** die Weltraum-Handels-Simulation **mit dt. Anl.**
005 **TETRIX** der Spielhallenhit ! Achtung, macht süchtig !
009 **BLIZZARD** ein Super-Ballerspiel
010 **STAR-TREK** erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! **3 Disk DM 15,-**
013 **THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5** zum Verändern von z.B. Interceptor,Ports of Call, Bards Tale, **deutsch**
014 **XYTRONIC** intergalaktische Handelssimulation,**deutsch**
015 **ZATUR** ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
019 **PARANOID** sehr gutes Breakout-Spiel
020 **RISK** Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspieles ,**deutsch**. 1MB
022 **BILLARD** eine sehr schöne Billardsimulation,benötigt 1 MB-Speicher
023 **WERNER-GAME** das Flaschbier-Spiel
027 **STAR-TREK** von T.Richter mit **deutscher Anleitung.** 2 Disk DM 10.-
029 **PACMAN** Umsetzung des Spielhallenhits
037 **TUNNEL-VISION** finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
038 **CHINA CHALLENGE** Shanghai-ähnliches Spiel mit **dt. Anleitg.**
039 **DELUXE-HAMBURGER** ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
043 **ROLLON und PYRAMIDE** zwei Strategie-Spiele, **deutsche Anleitung**
046 **LUCKY LOSER** Geldspielautomat ,**komplett deutsch**
048 **PAMETHA** ein tolles Adventure-Spiel, **deutsch**
051 **KART** Go-Kart-Rennen für 2 Spieler,**deutsch**
052 **CAR** Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
053 **SLOT CARS** noch einmal, aber mit Feuerkraft
054 **SUPER GRIDDER** ein Geschicklichkeitsspiel
056 **MIAM MAN und ROLLER BALL** zwei Geschicklichkeitsspiele **mit deutscher Anleitung**
057 **H-BALL** sehr gute Breakout-Spielvariante
059 **MURAGLIA** (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und **Biscione** (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
063 **SYS** Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
064 **DRIP-GAME** sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
079 **ZERG** ein Fantasy Rollenspiel
080 **MOONBASE** ein Weltraumspiel
081 **DRAGON CAVE** erforschen Sie unbekannte Dungeons ! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten **PD-Hit !** Mit Spiele-Editor,**deutsch. Benötigt 1MB**
082 **MARIKO** ein interessantes neues Denkspiel,**dt.** gute Grafik
083 **EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR** bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! **Deutsch!**
084 **KNIFFEL** sehr schön gemacht, komplett **deutsch**
085 **MISSILE COMMAND** verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer ! Superschnell,besser als den Spielhallen, jetzt für den Amiga! **Absoluter Hit!**
086 **JUMPY** ein Hüpf- und Sammelspiel in **deutsch**
087 **EXTERMINATE** und **DARK STAR** zwei Shoot 'em up Games,**deutsch**
088 **TUMBLER STREET** mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen.Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super ! **Benötigt 1MB-Speicher**
089 **WIZZY'S QUEST** ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! **Komplett deutsch.**
090 **SPACE BATTLE** ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
091 **FRED DIAMOND** eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor,**deutsch**
092 **BÖRSE** spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! **Deutsch**
093 **TRICKY** bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. **Mit Spieleeditor, deutsch**
094 **SKRÄBEL** Amiga-Version eines bekannten Brettspieles, mindestens 1MB Speicher erforderlich,**deutsch, sehr spielstark !**
095 **BLACK-JACK** schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler !
096 **PYTHAGORAS** Handelssimulation für 1-4 Spieler, **deutsch**
097 **MYKENE** ein spannendes Strategie-Spiel
098 **DISC** Geldspiel-Automat, **deutsch**
099 **DUNGEON KRAMPFER** die Alternative zum Original ! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. **Komplett in deutsch. Der PD-Hit !** Benötigt 1MB-Speicher
100 **DRIVE WARS** ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
101 **ZAUBERWÜRFEL** Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
102 **DOWN HILL** eine sehr gute Skirennen-Simulation
103 **12 KLEINE DENKSPIELE**
104 **FAXEN** ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, **deutsch** und **TETRIS** mit Zweispielermodus
105 **MECHFIGHT** ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. **Mit Spiele-Editor**
106 **HEADGAMES** hier heißt es feuern,feuern...
107 **SPIELE-LEXIKON** Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen !
108 **BOULDERCRASH V1.3** hübsche Boulder...-Variante
109 **MÜNZEN** und **SCHLANGE** zwei Denkspiele in **deutsch**
110 **HEROS** dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln ! **Deutsch**
032 **SKAT** sehr gute Skatspielsimulation mit animierter Grafik !

ANTI-VIRUS

004 **VIRUS-CONTROL V1.3** erkennt auch Linkviren,**deutsch**
025 **ANTI-VIRUS-DISK** mit 15! Viruskiller-Programmen
111 **LAMER SCANNER** mit **deutscher Anleitung**
112 **ZERO VIRUS III** neueste Version des bekannt guten Virenkillers

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

5,-DM

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

021 **DBW-RENDER V2.0** Ray-Tracing-Programm mit **deutscher Anleitung** 2Disk DM 10,-
113 **MCAD** sehr gutes Amiga-CAD-Programm
114 **AMIGA-DOWNLOAD-FONTS** für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts,Bilder,Screens, deutsch
115 **PRINT STUDIO** universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche.Ausdruck aller IFF-Formate,Screens,Texte. Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei,deutsch und **GRAFIK MACHINE** ein komfortabler IFF-Konverter
116 **POST** leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
117 **SUPERPRINT** druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
118 **PRINTER DISK** enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
119 **TURBO SILVER WORKSHOP** , **deutsch**
121 **TEX** komplettes Schriftsatz-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet ! **Deutsche Anleitung** und massenweise Fonts ! **9 Disks DM 45,-**
122 **DTP-CLIPART-BILDER** 10 Disks randvoll DM 50,-
123 **DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-**
124 **A500-VIDEOKURS** welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs ! Benötigt 1MB-Speicher **2 Disk DM 10,-**

HOBBY / HAUSHALT

Best. Nr.

001 **VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK**, komplett in **deutsch**
007 **AKTIEN** eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
042 **SUPER-LIGA** eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in **deutsch**
049 **SCHICKSAL?** religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
065 **CD- UND PLATTENLISTE** Katalogisierungsprogramm,**deutsch**
125 **ÖKO** was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt ! **Komplett in deutsch**
126 **FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG** ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, **deutsche Anleitung**
127 **KALORIENRECHNER** errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! **Komplett in deutsch**
128 **LOTTOMASTER** überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, **deutsch**
129 **CHARAKTERTEST** auf Grund von Schlaf- und Blumentest,dem chinesischem Horoskop, Sternzeichen usw., **deutsch**
130 **ORAKEL** befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen ! **Deutsch**

TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

Best. Nr.

018 **MS-TEXT** sehr gute deutsche Textverarbeitung
132 **BUSINESSPAIT** erstellt Balken-,Linien-,Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, **deutsch**
133 **JAHRESBILANZ** verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt,**deutsch**
134 **FONTS** viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. **10 Disk DM 50,-**

LERNEN / SCHULE / STUDIUM

045 **PERFECT ENGLISH** Vokabeltrainer komplett in **deutsch** !
050 **DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS** in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert ! Benötigt 1 MB-Speicher
058 **BIORHYTHMUS-BERECHNUNG** mit grafischer Darstellung,**deutsch**
135 **ELEKTRONIK-KURS** Spannung- Strom- Widerstand **2 Disk DM 10,-**
136 **6 MATHEMATIK-PROGRAMME** (Kurven, Gleichungen usw.)
137 **CHEM V1.0** ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor !
138 **GEO** ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl,Hauptstadt,Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvergabe ! **Deutsch.** Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert !
139 **MATHEPROGRAMME** Wurzel-,Primzahlen,Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet ! **Deutsch**

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

006 **NEW-TEK-SOUND** Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in Ihm steckt ! **2 Disks DM 10,-**
017 **SONIX-SOUND-PAKET** 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player **DM 40,-**
030 **SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS** und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf **5 Disketten DM 25,-**
033 **ANIMATIONS** 8 Disketten mit Super-Animationen,1MB Speicher erforderlich **DM 40,-**
055 **M.E.D.** soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit **deutscher Anleitung**
140 **GRAFIKSHOW** mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
141 **AGATRON-GRAFIK-SHOW**
142 **MAD-SLIDESHOW** sehr empfehlenswert !
143 **TURBO SILVER SLIDESHOW**, sehr gut !
144 **MIDI-PANIC** Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities,**deutsch**
145 **ART-SLIDESHOW** mit sehr schönen, gezeichneten Bildern

PROGRAMMIERSPRACHEN

036 **PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET** mit **deutscher Anleitung**
146 **ZC-COMPILER** C-Compiler
147 **UTILITIES für Programmierer** z.B. Disobject,ILBM-Handler, M2-Maker
148 **FORTRAN 77C V1.3** mit **deutscher Anleitung**
149 **LISP-INTERPRETER** mit **deutscher Anleitung**
150 **HILFS- UND DIENSTPROGRAMME** für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLER,CLITITLER,DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES , OBJIMP, WINDOWIOX
151 **PDC** ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler,Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext **3Disk DM 15,-**
152 **X-LISP V2.1** ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !

Return to Earth,Kampf um Eriador,ColorWindow,WBLander, Risk,Broker,Amiga-Stopper,Paranoid,LuckyLoser, Faktura, Clock,MS Text,Videodatei,Platten-liste,Superliga,Haushaltsbuch,MCAD,Wizard of Sound,Tastenschloß,CLI-Pack,Virus-Stop,Werner-Spiel,Latein,DiskCat,ROM,Star Trek,Core Wars ,Show,Label,Amiga-Paint,Giroman, Filemaper,Printutility,Blizzard,Virus Control, Tetrix, Moria,Mechforce,Peters Quest,Super-Bilder, Billard,Einkommensteuer,D-Sort III,Fix-Disk,Universaldatei,Quickmenü, Diskey,Mandelbrot,Silver-Bilder,Astronomie,Superprint, Calc,Atlantis, Schach,Viewboot,Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen

KOMPLETTPREIS nur 79,- DM

EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen,Infos, Demos,Programme

KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

SCHÜLERPAKET mit English/

Lateintrainer,Schreibkurs,Stundenplan-Designer,ABACUS, Fields,Elemente,ROM,Moleküledatenbank,QuizMaster usw.

komplett in deutsch nur 35,- DM

...WARE ZU FAIREN PREISEN!!

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer ! Enthalten sind unter anderem: DaVinci,Business-Paint,Geo,Analysis,Video-Verwaltung,AmiDat,Power-Packer,Diskspeed, Rechentrainer,Boulder,Roll On,Lucky Loser,Berserker,Dir Utility,Diskcat,Disk-Label-Druck,Pit Dry Gen,Drip,Maze Man,Noch Eins,Ahoi!,MS-Text,Elements,SD-Backup,Turbo-Backup,PCopy,GPrint,Steinschlag,3D-Labyrinth,Egyptian Run,Icon Assembler,Pointer-Animator,Fast Disk,Mastermind,Chess,Boot Intro,WB-Pic,Deluxe-Hamburger,Mega WB,Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme zum KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker,Mad-Factory,Anti-Virus,Sequencer,Amiga-Paint,MED-Beatstomper,Superprint,Moleküledatenbank,R.O.M.,Mandelbrot,ABACUS,Fahrprüfung,Perfect English,Latein, DaVinci,Diskmonitor,Schreibkurs,Quizmaster,Billard,Feldherr,Grav-Attack,Tabellenkalkulation,Buchhaltung u. Jahresbilanz,Klecks,Briefkopf,Videoverwaltung,VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck,StarLabel 2.0,Broker-Assistent,Musikdatei,Fix-Disk,Beatmaster,StarChart,Horoskop,DiaPaint,Paccer,Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan KOMPLETTPREIS nur 99,- DM

SUPERGAMES I

Die Spielesammlung mit hohem Niveau !

enthalten sind: Imperium Romanum,Pythagoras,Tetris,Faxen,Ball+Pipes,Hiruris,Blox, Spacebattle,Drive Wars,Disc,Clowyns, Drip,Mykene,Roll On,Obsess,Paranoids, SYS,Miniblast,Car,Dungeon Cave

KOMPLETTPREIS nur 35,- DM

DELUXE-BENCH

eine Superdisk!

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. **Weitere Utilities:** 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker,Mausbeschleuniger,Textverar-beitung,Bildschirmschoner,ein- und ausschalten des AUDIO-Filters,Packer/Entpacker mit Maussteuerung,Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur 29,90 DM

SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 105 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.:Trucking,A-Balls,Mechforce,Roboter, Würfel-Poker,Reaktor,Fußballmanager,Eishockey-manager,Treasure Search,Headgames,Cobra The JAR,Exterminate,Bandits,Kniffel,Q-Ball Peters Quest,Raumstation,Drip-Game Grufti,Move,Run for Gold,Zatur,Roll on Puzzle, Steinschlag,Number-Fumbler,Halma,Tennis,Space Battle Space War,Missile Command,Jumpy,Supersenso, Cosmoroids Running,Downhill,Quattro Pyramide Skat und viele andere !

TOP HITS!

105 SPIELE KOMPLETTPREIS nur 119,- DM

SONDERPOSTEN: GFA-ASSEMBLER ENTWICKLUNGS-PAKET komplett deutsch, Stück **nur 79,- DM**

KOMMERZIELLE SOFTWARE

ÜBERSETZE ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

DER EINSTIEG 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER** **49,-DM**

IFF-MUSIK-PAKET über 800 Samples (Instrumente,Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Musikprogramm! Insges. 10 Disks **69,-DM**

PC-HANDLER konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

TRANS-DAT Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

TURBOPRINT PROFESSIONEL **139,- DM**

TURBOPRINT II für optimale Ausdrucke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

X-COPY PROFESSIONEL (neue Version) mit Hardware-Zus. kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

MULTITERM PRO V3.0 BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **119,- DM**

BEETHOVEN ein Musik-Programm mit Noteneingabe-Möglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

LANGUAGE MASTER Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

DSORT-PRO Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

BRIEFKOPF zum Erstellen von Briefköpfen **19,- DM**

VIDEOPRO professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

MOVIE-MAKER Animations-Programm **29,- DM**

LEERDISKETTEN

3,5" MF 2DD
neutral inclusive LABEL
knallhart kalkuliert !

10	Stück	8,-	DM
50	Stück	39,-	DM
100	Stück	75,-	DM
500	Stück	360,-	DM

HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000	109,- DM
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar	135,- DM
3,5" LAUFWERK A500 intern	127,- DM
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf 1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar	65,- DM
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern,Akku,Uhr,abs.	269,- DM
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt	339,- DM
MICROWAY FLICKER-FIXER für A2000	199,- DM
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi	49,- DM
MAUS-MATTE	7,- DM
KICKSTART-UMSCHALTPLATINE 3-fach (3xROM)	59,- DM
KICK-UMSCH.-PL. 3-fach A2000 (2xROM/1xEPROM)	55,- DM
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach,mit V1.3 od.V1.2	98,- DM
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2	59,- DM
KICKSTART-ROM V2.04	98,- DM

FARBBÄNDER:

STAR LC10	DM 9,90	STAR LC24/10	DM 14,50
NEC P6/P7 Plus	DM 14,95	EPSON LQ 500-850	DM 11,95

Weiterhin sind ca. 6500 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGE, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks

1,90 DM	BEI ABNAHME BIS 49 DISKS
1,80 DM "	" AB 50 DISKS
1,20 DM "	" AB 300 DISKS

*** KOSTENLOSES INFO ANFORDERN ***

PD - ABO - SERVICE
PRO DISK 1,50 DM

3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

ACHTUNG AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Unsere Versandkosten: bei Vorkasse (bar,Scheck) 5,-DM,bei Nachnahme 8,-DM.Ausland nur gegen Vorkasse 20,-DM.Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht

Bequem bestellen per Tel. 05261/68475 ● Fax 05261/68229 ● Btx ABC-SOFT#

oder schriftlich bei:

ABC-SOFT

Ingo Güldenpfennig

Fachhandel für Hard- und Software
Public Domain ● Shareware
Entwicklung und Vertrieb
Elektronik ● Werbeagentur

Hangstein 16a D-4920 Lemgo

Bestell-Coupon

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

Land/PLZ/Wohnort

Datum Unterschrift

Ich zahle ☐ per Nachnahme

☐ per Vorkasse (bar,Scheck)

Hiermit bestelle ich folgende Artikel aus Ihrem AMIGA-Angebot zur schnellstmöglichen Lieferung:

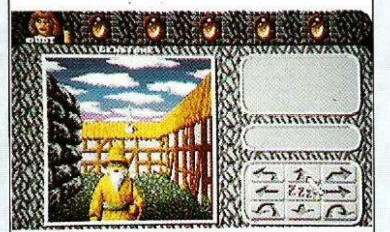
Anzahl	Artikel-Nr.(n) oder Bezeichnung	Preis

KONVERTIERUNG AMBERSTAR (Amiga 1MB)

Hersteller: Thalion, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: United Software, 4835 Rietberg 2.

Auch in der Amiga-Version hat Amberstar nichts von seiner Attraktion verloren. Die Suche nach den dreizehn Teilen des magischen Amberstars gestaltet sich, hat man sich erst einmal mit der Steuerung zurechtgefunden, als abwechslungsreich und spannend. Für Einsteiger wie Rollenspielveteranen gleichermaßen geeignet, wartet die Welt von Amberstar mit Rätseln in jedem Schwierigkeitsgrad, zum Teil recht knakkigen Gegnern und viel, viel Gegend zum Erkunden auf. Kämpfe laufen zugorientiert ab, durch den separaten, gerasterten Kampfscreen behält man dabei ohne Probleme den Überblick. ■

ah



Ein deutsches Rollenspiel, das sich sehen lassen kann

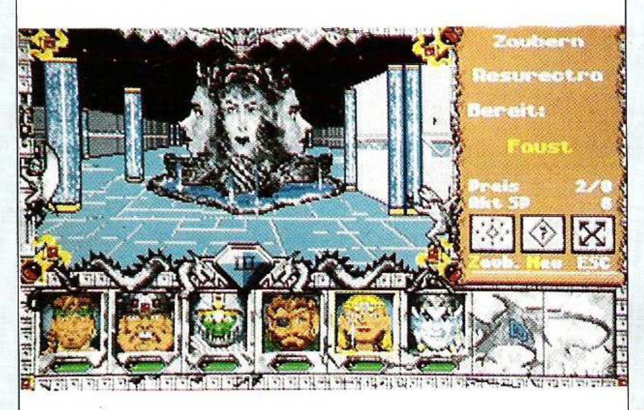
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG MIGHT AND MAGIC III (Amiga 1MB)

Hersteller: New World Computing, USA, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst 2.



Sprudelndes Spielvergnügen

Als ein wahrer Leckerbissen in Sachen Rollenspiele entpuppte sich im Dezember das PC-Epos Might and Magic III, ein in allen Aspekten würdiger Anwärter auf den Titel „Spiel des Monats". Kernige Gegner und ein sanft, aber kontinuierlich ansteigender Schwierigkeitsgrad kennzeichnen auch die Amiga-Version von MM3. Wenn auch die Grafik im Vergleich zur PC-Version deutlich Federn lassen mußte, tut das dem Spielspaß keinerlei Abbruch. Tolle Zaubersprüche, ein riesiges Spielareal, Dungeons über Dungeons und reichlich vertrackte Rätsel erwarten Euch. Die einfache Steuerung des zu keinem Zeitpunkt unfairen Games erhöht die Spielbarkeit noch zusätzlich. ■

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT

KONVERTIERUNG ELVIRA II (Amiga 1MB)

Hersteller: Accolade, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nun treibt die Dame also auch auf dem Amiga ihr Unwesen: Elvira II – The Jaws of Cerberus hat in der Umsetzung nichts von ihrem Horror verloren. Komplett in Deutsch darf man sich mit Vampiren, Zombies, Ratten, Goblins und anderem Gesocks herumprügeln und -zaubern. Katakomben sind reichlich vorhanden, die Rätsel haben es zum Teil echt in sich und bis man die Zutaten zu den ganzen Zaubertränken gefunden hat, vergeht eine Menge Zeit.

Mindestens 1 MB RAM ist notwendig, will man in den Genuß des nicht gerade einfachen Gruselgames kommen. Sollen die sieben Disketten auf Festplatte gebannt werden, darf's noch ein halbes MB mehr sein. ■

ah

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Horrorsofts Gruseldame ▼



Wie der Vater . . . ☆☆☆

LAURA BOW II – PREVIEW –

System: PC, geplant für: Amiga, Mac, Hersteller: Sierra On-Line, Muster von: Hersteller.

Erinnert Ihr Euch noch an SIERRAs pfiffige Detektivin Laura Bow? Die Tochter eines Polizisten hat inzwischen ihr Journalistik-Studium abgeschlossen und tritt gerade ihren ersten Job als Reporterin an.

In *The Colonel's Bequest* hatte Laura es mit einer nach außen hin sehr gediegen wirkenden, in Wirklichkeit jedoch total zerstrittenen Familie zu tun, in der ein geradezu mörderischer Haß herrschte. Als nach außen hui, nach innen pfui, entpuppt sich auch die sogenannte Feine Gesellschaft, in der sich Laura diesmal anläßlich ihres ersten Auftrages als Polizeireporterin bewegt.

Angefangen hat das Abenteuer eigentlich recht harmlos. Eine wertvolle Antiquität, der Dolch des Pharao Amon Ra, ist gestohlen worden. Laura soll im Auftrag der Zeitung herausfinden, wer hinter diesem Diebstahl stecken könnte. Eine Museumseinweihung, bei der die Creme de la Creme von New Yorks Gesellschaft sich ein Stelldichein gibt, ist hierfür ein ganz guter Startpunkt. Und daß Laura dort nicht nur Champagner trinkt, sondern sich ganz nebenbei noch ein bißchen umsieht, ist klar. Dabei macht sie eine schockierende Entdeckung: Ein Mord ist geschehen, der Täter muß sich unter den geladenen Gästen befinden. Schon ist Laura ganz in ihrem Element!

Das Demo von **Laura Bow II – The Dagger if Amon Ra** verheißt bereits Qualität. Gegenüber dem Vorgängerprogramm hat Laura 2, was Animation und Grafik angeht, auf jeden Fall kräftig zugelegt. Die Story selbst scheint mindestens so verzwickt zu sein wie das Plantagen-Drama und dürfte für einiges Kopfzerbrechen sorgen. Ab Juni soll die VGA-, einen Monat später die EGA-Version fertig sein. Daß das Programm eingedeutscht wird, steht ebenfalls bereits fest. Amiga- und Mac-Besitzer müssen leider noch etwas warten, bis auch sie auf Mörderjagd gehen können. Das Warten dürfte sich jedoch aller Voraussicht nach lohnen. Ein Test in einer der nächsten Ausgaben wird zeigen, ob das Programm hält, was das Demo verspricht. ■

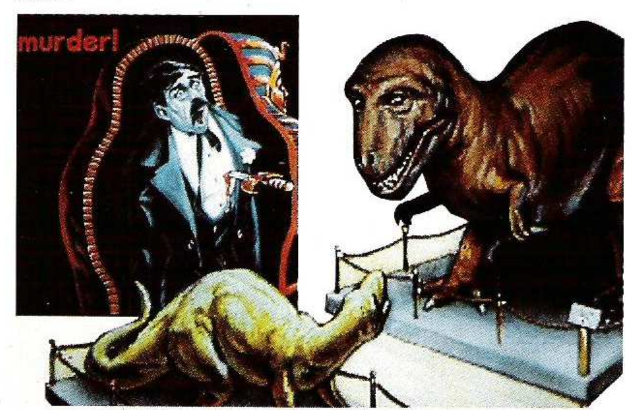
ab



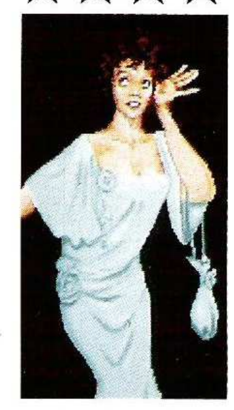
Kein Boutique-Besuch



▼ Herzstiche, der Herr? **▲ Noch ist die Stimmung gut**



☆☆☆☆

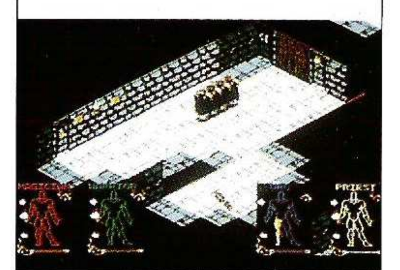


KONVERTIERUNG SHADOWLANDS (Atari ST)

Hersteller: Domark, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Durch dunkle Gewölbe, schmale Gänge und weitläufige Hallen führt der gefährliche Weg, den die vierköpfige Abenteurertruppe zurücklegen muß. Der Grund für den fröhlichen Ausflug in die finsteren Tiefen ist mal wieder eine nette „Räche-und-Erlöse-Story" genreüblicher Bauart. Optisch und spielerisch präsentiert sich Shadowlands wie der Amiga-Vorgänger: Diagonal von oben dargestelltes 3-D Szenario das spärlich beleuchtet wird. Die Helden (Magier, Kämpfer, Priester und Ork) müssen sich der an den Wänden hängenden Fackeln bedienen, um die ansonsten stockdusteren Räume zu beleuchten. Die gut durchdachte Point-and-Klick Benutzeroberfläche läßt verhältnismäßig komplexe Aktionen zu und gestaltet sich sowohl bei der Kontrolle der gesammten Party als auch einzelner Spielfiguren als sehr flexibel. ■

hs



Das Skelett ist gar nicht nett

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Das Schwarze Auge©

Fantastische Fantasie-Spiele

DAS SCHWARZE AUGE

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Attic, Muster von: Hersteller.

Ork-Alarm in Aventurien

Die Armee der Orks scheint unbesiegbar. Langsam, aber unaufhaltsam nähern sich die Horden der blühenden Hafenstadt Thorwal.

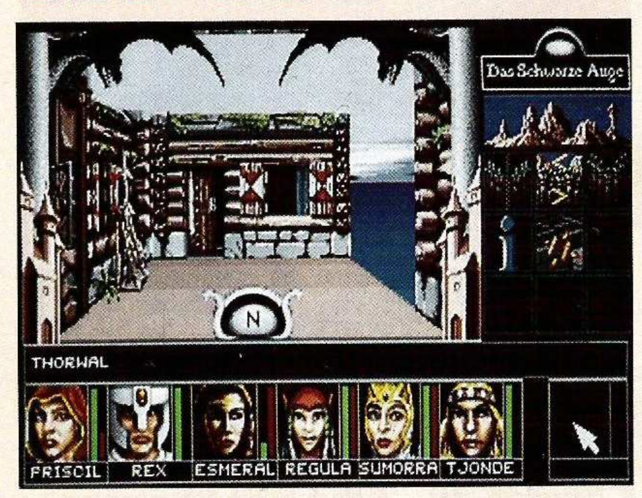
Die Thorwaler sind verzweifelt! Um ein eigenes Heer auszuheben, reicht die verbleibende Zeit nicht mehr, und so verfällt der Hetmann der Stadt auf einen gefährlichen Plan: Er heuert eine Truppe von Abenteurern an, die ein legendäres Schwert suchen soll. Grimring, wie die Schicksalsklinge genannt wird, gehörte einst einem Helden, der mit eben diesem Schwert die Orks vernichtend besiegte. Noch heute fürchten die schwarzpelzigen Orks die Macht dieses Schwertes, das aber schon lange verschwunden ist.

Vom Papier in den Computer

Viele unter Euch werden **Das Schwarze Auge** als papiergebundenes Rollenspiel kennen. Seit seinem ersten Erscheinen 1986 erfuhr das Spiel eine weite Verbreitung und wurde dank diverser Überarbeitungen und Erweiterungen zu einem der beliebtesten Spielsysteme Deutschlands. In der Phantasiewelt des Schwarzen Auges liegt der Inselkontinent Aventurien, auf dem auch die Ereignisse dieses ersten DSA-Computerspiels angesiedelt sind.

Die Welt des Abenteuers

Sind die Abenteurer versammelt, die mit einem eigenständigen Programm erstellt werden, kann es mit der Suche nach der Schicksalsklinge losgehen. Ihr beginnt mit Euren Erkundungen, wie sollte es anders sein, in Thorwal, das Euch das Programm als 3D-Szenario präsentiert. Hier gibt es Kneipen, Heiler, Tempel, einen Markt und anderes mehr. Im Hafen könnt Ihr die Helden auf Reisen schicken; einige der 52 Städte, Dörfer und Marktflecken sind nur auf diesem Wege zu erreichen.



Wo's da wohl langgeht?



Hier werden Helden geboren

Nach und nach erlangt die Truppe Erfahrung durch Kämpfe und Informationen durch Gespräche mit Einheimischen. In der Welt des Schwarzen Auges wird zwar viel mit Waffen gestritten, aber mindestens ebenso oft kommen die Helden nur durch eine schnelle Zunge weiter. Kommt es zu Auseinandersetzungen, blendet das Spiel in einen eigenen Kampf-Screen um, in dem die Helden einzeln, Zug um Zug, gesteuert werden können.

„Der eigenwillige Touch bleibt auch im Computerspiel voll erhalten."

Neben Städten und Dörfern warten auch viele Verliese darauf, durchsucht zu werden. Zum Teil reichen diese Kerker und Katakomben mehrere Stockwerke in den Untergrund hinein und sind angefüllt mit Ungeheuern und Monstern. Alle diese Untiere stammen aus dem DSA-Kosmos, wie er vom Brettspiel her bekannt ist. Kein Wunder, der gesamte Inhalt des Spieles wurde von **Fantasy Productions** erarbeitet, die auch schon den DSA-Kosmos für das papiergebundene Rollenspiel erdachten.

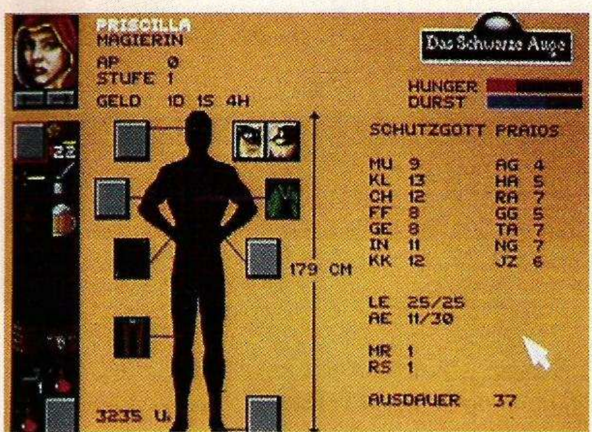
Antje meint:

Eine so perfekte Umsetzung eines Rollenspiels, das zudem auch auf dem Computer echt spielbar bleibt, ist mir noch selten untergekommen. Da könnte man dem Original glatt untreu werden!

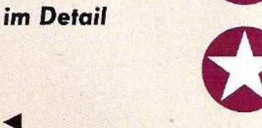
»GUT«

Rollenspiel-Profis

Während **Attic** dafür sorgte, daß das Programmgerüst den hohen Erwartungen gerecht wird, die heute an ein Spiel dieser Machart gestellt werden, sorgte Fantasy Productions dafür, daß die Geschichte Hand und Fuß hat, stimmig ist



▲ *Ein Abenteurer im Detail*



◀ *Schön bunt: Die Gegend um Thorwal*
















und auch tatsächlich das Flair rüberbringt, das dem Brettspiel eigen ist.

Kenner des papiergebundenen Spielsystems wissen, was sie erwartet: Ein Spielkosmos, der sich in vielen Elementen an das europäische Mittelalter anlehnt. Eine Welt, angefüllt mit Fantasy-Wesen, Magie, fremden Rassen und alten Legenden. Das Schwarze Auge hat einen eigenwilligen Touch, der auch im Computerspiel voll erhalten bleibt. ■

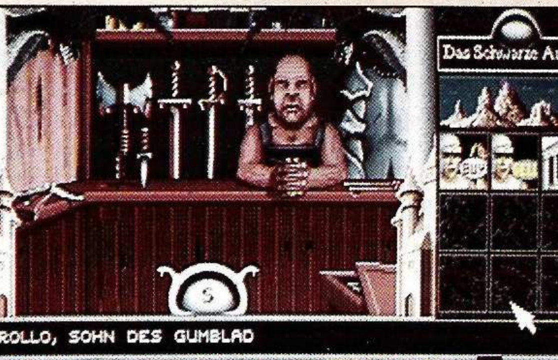
Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	11
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

▼ *Der Waffen-discount*




Mord im Erzgebirge

BLACK SECT – PREVIEW –

System: Atari ST/STE, geplant für: Amiga, PC, Hersteller: Lankhor, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Wer sagt denn, daß Adventures immer nur in Old England oder im Reich der Schwertschwinger und Trolle angesiedelt sein müssen? Das französische Softwarehaus LANKHOR verlegt den Schauplatz von BLACK SECT ins tiefste Erzgebirge.

Ein Mord in einem kleinen Dorf (hinter den sieben Bergen oder so) ist Anlaß für den Spieler, die seltsamen Vorgänge einmal genauer zu untersuchen. Mordopfer ist der eigene Großvater, gestohlen wurde ein altes Zauberbuch, das bisher das Dorf vor allem Übel beschützt hatte. Grund genug, sich Zutritt zu dem geheimnisvollen Schloß zu verschaffen, in dem die Schwarze Sekte ihr Hauptquartier hat, und von dem aus sie Angst und Schrecken verbreitet.

Die Grafiken passen sich der Story in puncto Atmosphäre recht gut an. Die Bilder der noch nicht ganz fertiggestellten Atari-Testversion konnten bereits überzeugen und sollen für das Endprodukt auch noch mit Animationen versehen werden. Am Sound wird ebenfalls noch fleißig gebastelt.

Ab Juni wird's dann ernst. Wie sich der etwas eigenwillige Stil von Lankhor bei Black Sect (dessen Drehbuch übrigens von zwei Lehrern geschrieben wurde ....) niederschlagen, und wie sich das Adventure letztendlich spielen wird, werden wir Euch dann (hoffentlich) an Hand eines fertigen Games sagen können. ■

ab

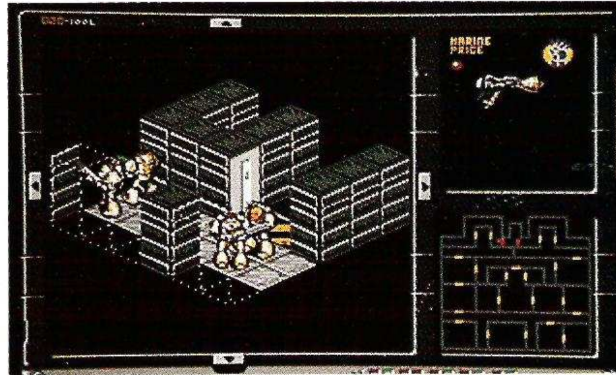


Hier wird's interessant

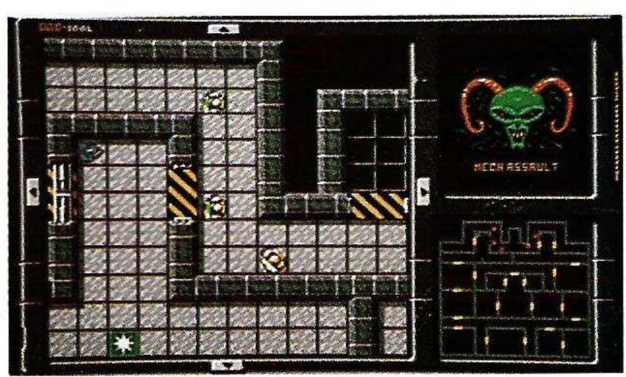


Verschwörer unter sich

Auf Kreuzzug im Kosmos



Kampfhandlung in Großaufnahme



Alles im Überblick

SPACE CRUSADE

System: Amiga, geplant für: Atari ST, C-64, Spectrum, Amstrad, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Gremlin, Muster von: Hersteller.

Als Sternenkrieger hat man es nicht leicht: Raumschiffe erobern, Aliens pulverisieren, Kampfroboter stillegen, und all das noch vor dem Frühstück.

Im Sog des Erfolges, der dem „Einfachst-Rollenspiel" *Hero Quest* als Brett- und Computerversion beschieden war, dauerte es nicht lange, bis im Hause **Milton Bradley** (MB) auch die Science-Fiction-Variante der Spielidee Gestalt annahm. In einem guten Dutzend Missionen gilt es, eine wilde Horde von Space- Marines zu kontrollieren, die Zug für Zug durch Raumfrachter, Stationen auf fernen Planeten oder geheime Forschungslabors gelotst werden müssen. Jeder dieser Aufträge stellt ein in sich abgeschlossenes Abenteuer dar, nach dessen Beendigung die Truppe zur Einsatzbasis, sprich ins Hauptmenü zurückkehrt. Kein Hit, kein Flop – treibt sich Space Crusade im qualitativen Mittelfeld der Computerspiele herum, ist leicht erlern- bzw. bedienbar und auf jeden Fall ein Probespiel wert. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Sternenterror

GATEWAY
- PREVIEW -

System: PC, geplant für: –, Hersteller: Legend/Accolade, England, Muster von: Legend, USA.

Warum verschwindet eine hochzivilisierte Rasse ohne ersichtliche Gründe? Warum läßt sie ihre Supertechnik zurück? Warum kann sich die Menschheit dieser Raumschiffe so mühelos bedienen? Rätsel über Rätsel enthält LEGENDs neuestes Meisterwerk.









Tolle Grafiken und eine spannende Geschichte ...



Ideal für Spieler

Science-Fiction-Fans dürfte der Name Frederik Pohl wohlbekannt sein und damit auch *Gateway,* die Geschichte der Heechees. DiesenKlassiker hat sich das amerikanische Softwarehaus Legend vorgenommen und damit thematisch einen gewaltigen Schritt weg von früheren Hits wie dem witzigen *Spellcasting 101 & 201* gemacht (wovon übrigens gerade der dritte Teil in Arbeit ist).

Gateway hat ein eher düsteres Endzeitszenario als Hintergrund und ist im Jahr 2102 angesiedelt. Die Erde leidet unter extremer Umweltverschmutzung und Überbevölkerung, als eine riesige fremde Raumstation entdeckt wird: Ein Vermächtnis der Heechees. Die Station enthält Hunderte von Raumschiffen, die schneller als die Lichtgeschwindigkeit sind. Damit sollen nun mutige Piloten entfernte Planeten anfliegen und dringend benötigste Ressourcen heranschaffen.

Blindflug

Einziger Problempunkt: Die Raumschiffe lassen sich von den Piloten nicht einfach so steuern, sondern fliegen von den Heechees vorprogrammierte Ziele an. Mit einem bißchen Glück handelt es sich dabei um einen brauchbaren Planeten, dann ist der Pilot reich und berühmt, wenn nicht ....

Auf den ersten Erkundungsflügen kommt man auf einen Planeten, wo die Eingeborenen, eine Amphibienrasse, eine weitere Heechee-Station anbeten. Eine eingehende Untersuchung läßt endlich den Grund erkennen, warum eine Überrasse wie die Heechees so spurlos verschwunden sind. Sie sind ganz einfach geflohen vor einer noch mächtigeren Rasse, die so bösartig ist, daß sie Assassins getauft wurden. Aus Jux und Dollerei düsen diese Typen einfach so durch die Galaxis und sprengen mal hier eine Sonne, mal da einen Planeten. Und jetzt ist es an Dir, das Universum von diesen Monstern zu befreien, denn durch Deine Aktivitäten sind die Assassins auf die Erde aufmerksam geworden, und was das bedeutet, kann man sich an allen zehn Fingern locker abzählen.



... zeichnen auch dieses Legend-Game aus.

Bilder zum Reinbeißen

Das von der Spellcaster-Serie zur Genüge bekannte Benutzersystem wird auch hier wieder eingesetzt, denn es handelt sich bei Gateway im Grunde ebenfalls um ein Textadventure. Dessen animierte Grafiken sind allerdings nicht von schlechten Eltern. Sie vermitteln eine Atmosphäre, die echt unter die Haut geht. Besitzer einer Roland- oder einer AdLib-Karte dürfen sich zusätzlich auf tolle Sounds freuen. Das Werk soll ab Juni erhältlich sein. ■

Antje Hink



Im Licht der

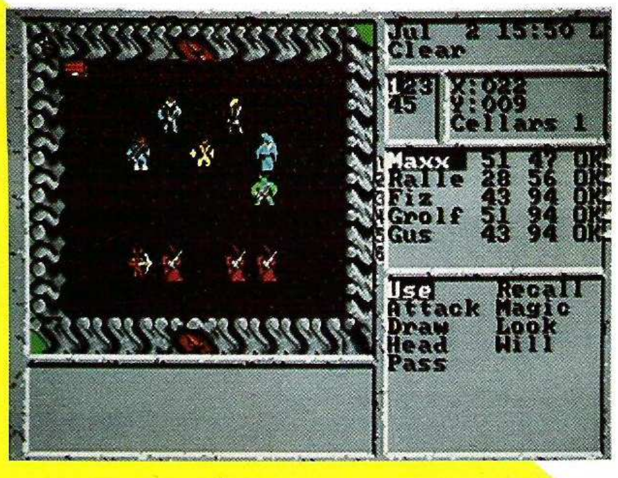
MAGIC CANDLE II

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: 100 Mark, Hersteller: Mindcraft, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Zehn Jahre liegen die Abenteuer zurück, deren Höhepunkt die Beschwörung der magischen Kerze in der verfluchten Festung Berbezza war. Damals gelang es, den Erzdämon Drax zu bannen und damit Frieden und Glück in den Ländern Deruvias wieder herzustellen. Doch wo stecken die 44 Wächter der magischen Kerze?

Lucas, der Held dieser Abenteuer, verspürt Fernweh, es verlangt ihn nach neuen Taten, und das ungelöste Rätsel der Kerzenwächter bereitet ihm bis heute Kopfzerbrechen. Antwort auf diese Frage würde er wohl nur in den wilden Ländern des Inselkontinentes Gurtex finden können.

Zehn Jahre ist es auch her, daß der gute König Rebnard die Staatsgeschäfte Deruvias in die Hände des braven Lord Rexor legte und an der Spitze einer Armee aufbrach, die dunklen Länder Gurtex von bösen Wesen zu befreien und auch dort für Frieden zu sorgen.



▲ *Das sieht nach Ärger aus*



▲ *Fremde können nützliche Tips geben*

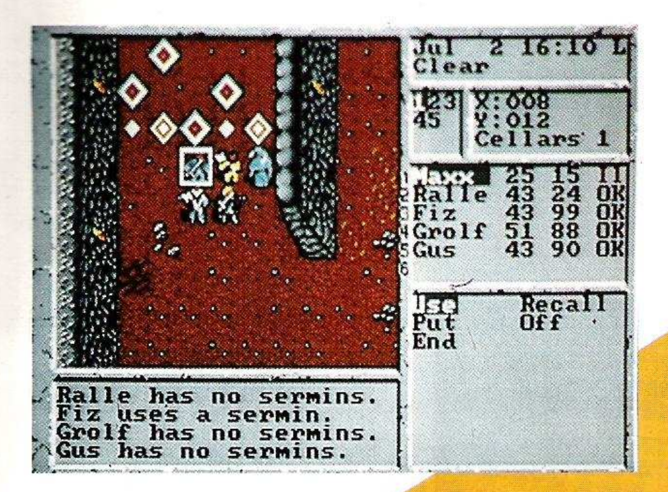
Zwar hatte Lucas gehört, daß König Rebnard auf einer dem Kontinent vorgelagerten Insel eine Festung errichtet hatte, um von dort aus weitere Feldzüge zu unternehmen – wie weit die Pläne des Monarchen gediehen waren, wußte Lucas nicht. Also sagt er der Langeweile und den Ländern von Deruvia Ade, und schifft sich, mit Ziel Oshcrun Island, auf einem großen Segler ein. Nach einer ruhigen Überfahrt steht Lucas am Kai des Hafens von Telermain. Von hier aus würde es nur noch eine Tagesreise zur Burg Oshcrun sein, der neuen Residenz des Königs Rebnard ....

Damit begint der zweite Teil des Rollenspielepos um den Helden Lucas, dessen Freunde und die namengebende magische Kerze. Ohne große Aufmerksamkeit zu erregen, erschien vor zirka 1 1/2 Jahren der erste Teil von Magic Candle auch bei uns in Deutschland. Obwohl das Spiel recht gut gemacht war und auf einer spannenden Story basierte, geriet es, nicht zuletzt durch seine karge Grafik und mageren Soundeffekte, schnell wieder in Vergessenheit. Zwischenzeitlich haben die **Mindcraft**-Designer ihre Hausaufgaben gemacht und aus den Fehlern des ersten Teils ihre Lehren gezogen. **Magic Candle II** ist spielbarer, ansprechender gestaltet, bunter und hörenswerter als sein Vorgänger. Euch erwartet ein Rollenspiel, das auf den ersten Blick, von der Geschichte einmal abgesehen, wenig Neues zu bieten scheint, im Detail betrachtet jedoch so manche innovative Idee mit sich bringt.

Ihr übernehmt die Kontrolle über Lucas und müßt Euch Eure Abenteurergruppe, die bis zu sechs Helden umfassen kann, in Kneipen, Rittersälen und Gefängnissen rekrutieren. Ein wesentliches Element des Spieles ist neben der Kämpferei (wie bei Rollenspielen nun mal so üblich, kommt die auch hier nicht zu kurz), das Gespräch. Zwar kann man die Personen im Spiel immer nur mit einem einzelnen Stichwort befragen, erhält aber dafür Antworten, in denen wichtige Worte rot markiert



◀ *Immer wieder schön: Ein Besuch im Dorf*



▲ ***Magie am Werk!***

Magie

sind. Außerdem enthält das Programm einen „Notizblock", der eine große Anzahl der Informatienen, die Ihr im Verlauf des Spiels erhaltet, speichert. Jedesmal wenn Ihr Euren Spielstand sichert, wird auch automatisch der Notizblock gespeichert, der während des Spiels jederzeit eingesehen und sogar ausgedruckt werden kann.

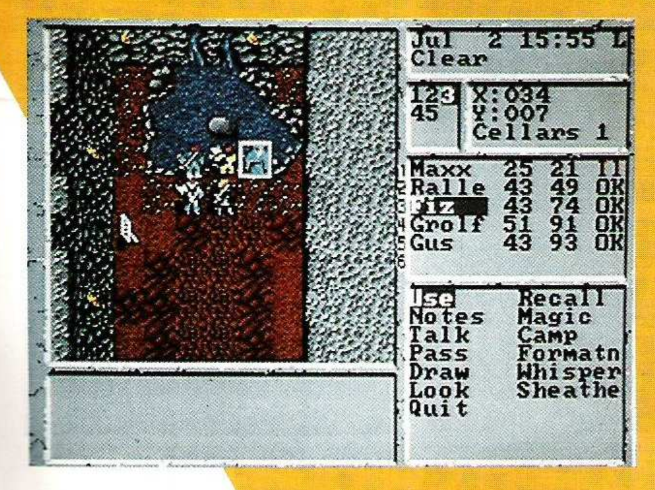
Interessante und zweckmäßige Grafik, eine durchdachte Benutzeroberfläche, ein Spielverlauf, der sich nicht nur auf das reihenweise Abschlachten von Monstern beschränkt und ein facettenreiches Drumherum an Personen, Zaubereien und Gegenständen erfreuen den fortgeschrittenen Rollenspieler und werden ihn mehr als einen Abend an den Computer fesseln. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



Auf der Suche nach der Erde

PLANET'S EDGE

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis:ca. 100 Mark, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst 2.

Bei seinem ersten Auftauchen wurde das fremde Raumschiff noch für einen Asteroiden gehalten, der sich gemächlich auf die Erde zubewegt.

Am 15.5.2045 schwenkte das Schiff in einen geostationären Orbit ein. Dann geschah das Unfaßbare: In einem blendenden Blitz verschwanden der Planet Erde und das fremde Schiff. Zurück blieb die fassungslose Besatzung der Mondkolonie.

Auf dem Mond weiß man sich jedoch zu helfen: Dort gibt es Docks, Fabriken, Labors und große Materiallager. Die besten Voraussetzungen also, um eine Expedition zu starten, die den Verbleib der Erde klären soll.

Mit einem bescheidenen Grundvorrat an verschiedensten Materialien, die Ihr braucht, um Schiffe, Ausrüstung und Geräte zu bauen, müßt Ihr Eure Expedition ausstatten, die aus vier Crew-Mitgliedern und Euch als Commander besteht.

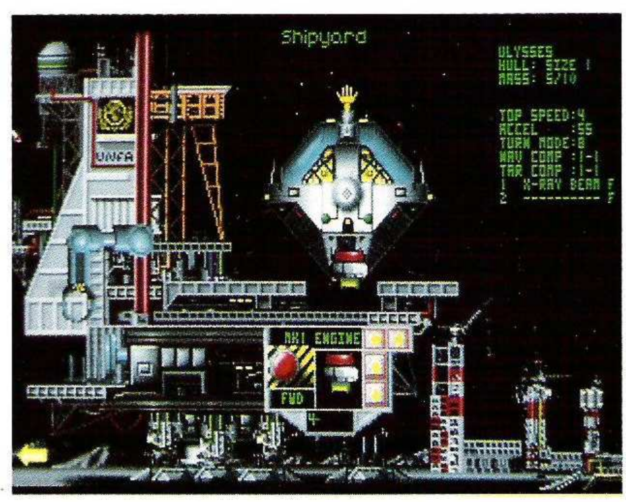
Euer erstes Ziel ist Alpha Centauri. Als der Wissenschafts-Offizier die Oberfläche des dritten Planeten dieses Systems untersucht, findet er die voll automatisierte Station einer fremden Rasse.

Ihr beamt Eure Crew auf die Planetenoberfläche hinunter; dort stellt sie fest, daß die Station schwer beschädigt ist. Ein noch intakter Androide teilt Eurer Besatzung mit, daß die Angreifer Humanoide, aber keine Menschen waren.

So beginnen die Abenteuer, die Euch und Eure Besatzung durch mehr als



In der Station der Außerirdischen.



In der Raumschiffwelt

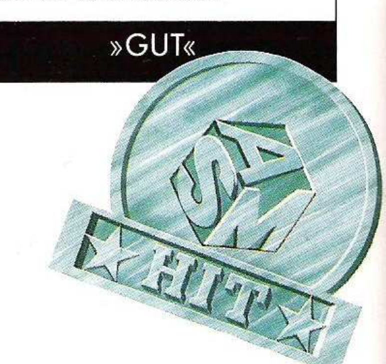


Die Mondbasis in voller Pracht.

Guido meint:

Endlich mal wieder etwas Abwechslung im Rollenspiel und Adventurealltag. Mit Planet's Edge haben wir hier ein Programm vor uns, das durch seine gute Story sowie durch handwerklich ordentliche Ausführung zu fesseln weiß. Zwar wurden Anleihen quer durch das gesamte Genre genommen (Star Trek, Star Wars und Battletech lassen grüßen), aber warum auch nicht. Für Science Fiction Fans ein absolutes Muß!

»GUT«



„Tolle Grafik, dufter Sound und fesselndes Spielgeschehen"



Erster Kontakt



Heute schon gebeamt?

vierzig Sternensysteme führen. Euch werden andere raumfahrende Rassen begegnen, mit denen Ihr Handel treiben könnt, Ihr müßt Bodenschätze erschließen, um Eure Ausrüstung ergänzen zu können, und es gilt, neue Technologien ausfindig zu machen, die die Aufgabe Eurer Crew erleichtern.

Auf den ersten Blick erinnert **Planet's Edge** an den Klassiker *Starflight*, der bei der Idee auch ohne Zweifel Pate stand. Die Programmierer von **New World Computing** begnügten sich jedoch nicht damit zu kopieren. Sie ergänzten das Spielgeschehen noch mit einer riesigen Portion Rollenspiel.

Nach dem dritten Teil von *Might & Magic*, der ein echtes Kleinod war, durfte man auf die Qualität dieses neuen, etwas anderen Rollenspiels gespannt sein. Die Erwartungen wurden nicht enttäuscht: tolle Grafik, dufter Sound und fesselndes Spielgeschehen. Mit Planet's Edge könnt Ihr den Alltag Alltag sein lassen, und die Tiefen des Weltraums erkunden, nach Herzenslust herumbeamen und jede Menge origineller Abenteuer erleben. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	11
Atmosphäre	11
Gesamtnote	11
»SEHR GUT«	



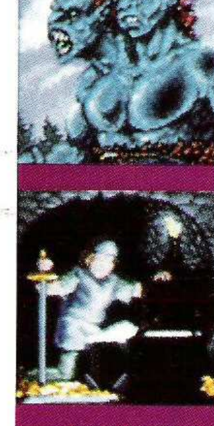
Das Herz des Raumschiffs: die Brücke.



Im Labor wird experimentiert.











Rummel an der wilden Grenze



◄ ***Die große Keilerei im Fantasyland***

TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 99 Mark, Hersteller: SSI, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst.



Geildarr, der Unerbittliche, der Mörder des letzten Zwergenkönigs ist nicht besiegt. Obzwar sein Heer von einer Truppe Abenteurer empfindlich geschlagen wurde, hat der Böse noch einen Trumpf in der Hinterhand.

Eine schlagkräftige Truppe aus Kämpfern und ihm loyal ergebenen Monstern lag versteckt in einem Hinterhalt. Während die Helden fernab in einer Taverne sitzen und feiern, kämpft das Zwergenvolk in der Stadt Llorkh um's nackte Überleben.

Heldenbeschwörung

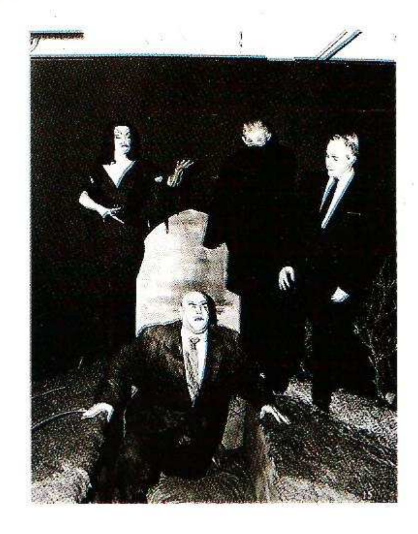
Mit einer alten Beschwörungsformel zaubert der Magier Amanitas die verdutzten Helden mitten aus ihrer Feier heraus, und ruft sie in die umkämpfte Stadt Llork. Von der Story abgesehen, gibt es aus dem **SSI**-Lager wenig Neues zu vermelden. Die Mechanismen, nach denen gespielt wird, haben sich nicht verändert: Ihr stellt Euch eine sechsköpfige Heldentruppe zusammen, lauft mit den Helden durch ein 3-D-Szenario, das bei Bedarf auch in eine Draufsicht umgeschaltet werden kann.

Daß **Treasures Of The Savage Frontier** neu ist, merkt man noch am besten an der Grafik. Die hat sich von der grundsätzlichen Struktur zwar nicht verändert, präsentiert sich aber jetzt im VGA-Gewand. Insbesondere die Illustrationen, die die Handlung untermalen, sind sehr stimmungsvoll geraten.

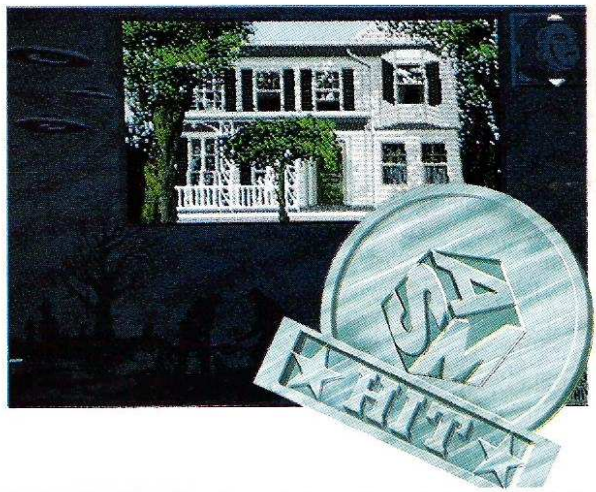
Wenn Ihr Euch in SSIs *Dungeons & Dragons*-Welten auskennt und wohlfühlt, werdet Ihr auch an den Schätzen der wilden Grenze Eure Freude haben. Sollte Euch der Sinn nach Neuem stehen, ist eher Langeweile angesagt, denn die Spielmechanismen, die sich schon in einem runden Dutzend Spiele bewährt haben wurden, wie gesagt, kein Stück verändert. Treasures Of The Savage Frontier ist nicht die lang erwartete (und eigentlich schon längst überfällige) Neuerung im Dungeons & Dragons-Spieluniversum. Dank guter Story und feiner (wenn auch rarer) Grafik vermag es aber letztendlich spielerisch doch zu überzeugen. ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



PLAN-ZIEL ERREICHT



PLAN 9 FROM OUTER SPACE

System: Amiga, PC (VGA, Soundblaster), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller. Gremlin Graphics, U.K. Muster von: Hersteller.

Filmumsetzungen sind ja mittlerweile nichts Besonderes mehr, aber wer kommt auf die Idee, die Computeradaption des schlechtesten Filmes aller Zeiten zu machen?

Gremlin war so mutig (oder eher tollkühn) sich an Plan 9 from outer Space zu wagen. Dieses cineastische Machwerk ist der absolut gnadenlose Überhammer was Dummheit, Stumpfsinn und unfreiwillige Komik angeht. Schauspieler, die ihren Text vergessen, wackelige Pappkulissen, die zudem mehrmals an unterschiedlichen Stellen verwendet werden sowie himmelschreiend blöde Dialoge sind die „Höhepunkte" dieses Films.

Glücklicherweise braucht die Handlung nicht im Spiel nachvollzogen zu werden. Vielmehr geht es darum, den in mehrere Teile zerstückelten Streifen für einen dubiosen Produzenten wiederzubeschaffen. Als ausgefuchster Privatdetektiv, der man nunmal ist, verschlägt es einen an die merkwürdigsten Orte auf der ganzen Welt. Sogar einige Kinostars spielen in diesem schrägen Adventure mit, so z.B. Jimmy Dean und Bela Lugosi, der während der Dreharbeiten zu Plan 9 verstarb. Das ganze Programm ist vollgestopft mit Anspielungen und Jokes über Schauspieler, Prominente und Filme. Man sollte sich aber schon ein bißchen in der Geschichte Hollywoods auskennen, um in den vollen Genuß zu kommen.

„Das beste Spiel zum schlechtesten Film-Plan"



▲ Der Gastvampir



▲ Der Chery – unentbehrlich

▲ Düstere Stimmung

Das Programm bringt auch nur dann den vollen Spaß, wenn man den Film kennt. Aus diesem Grund hat sich Gremlin wohl auch entschlossen, selbigen gleich mitzuliefern. Ist doch ein guter Deal: Zum Preis eines normalen Programms bekommt man gleich noch einen Kinofilm dazu. Für wilde Partys bzw. nach einer Flasche Tequilla kann man den Streifen sogar an einem Stück sehen.

Aber zurück zum Programm. Die Grafik macht auf den ersten Blick einen düsteren Eindruck, paßt aber voll ins Bild. Die Akteure haben frappierende Ähnlichkeiten mit den Schauspielern im Film. Selbst manche Schauplätze sind direkt übernommen worden. An der Benutzerführung gibts auch nichts zu nörgeln. Anklicken und wohlfühlen heißt die Devise. Im großen und ganzen erinnert Plan 9 sehr stark an den Amiga-Klassiker Déjà vu. Kein schlechtes Vorbild, wie ich meine.

Wer schrägen Humor à la Monty Phyton mag und zudem noch Filme sammelt, muß hier einfach zugreifen.

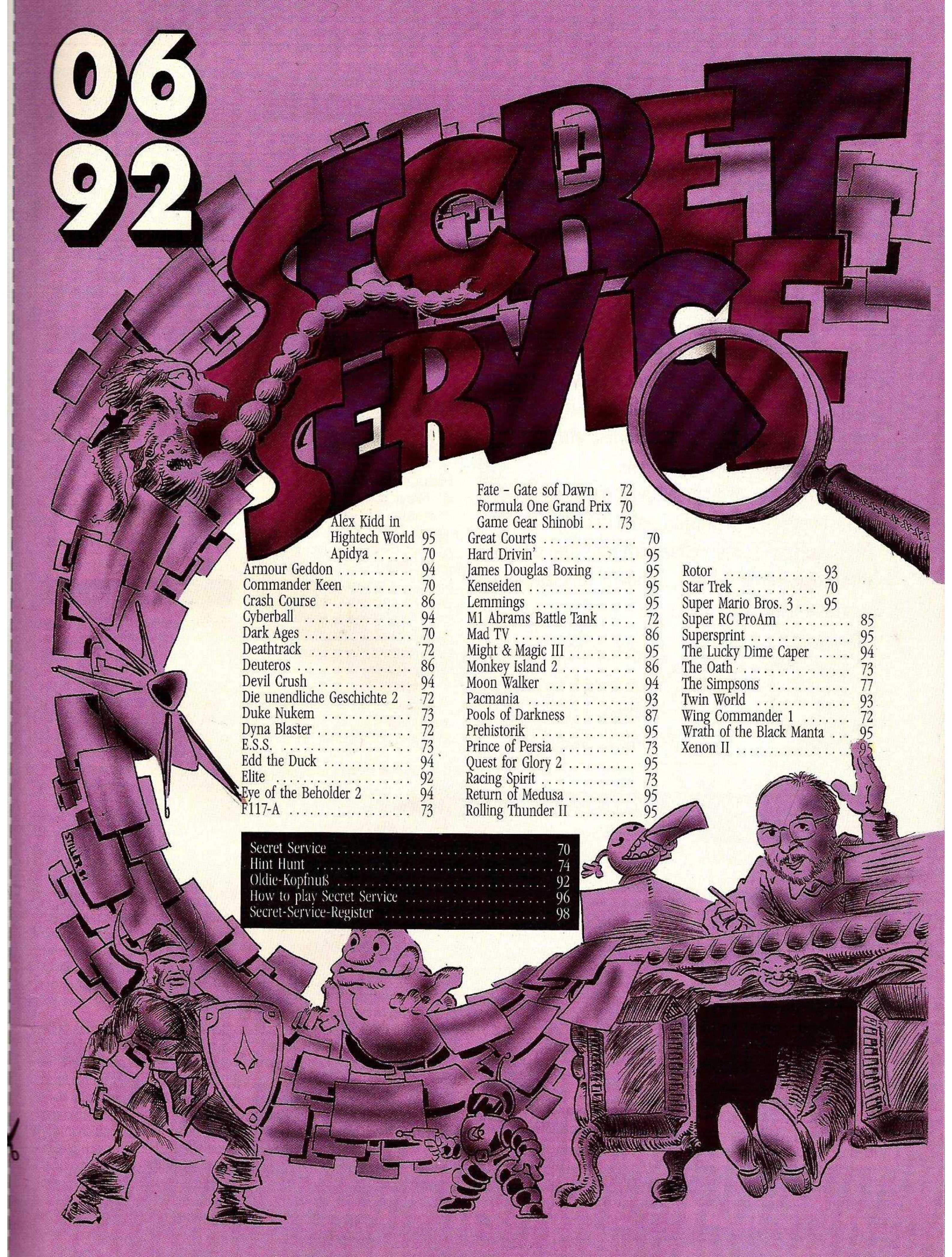
Guido Alt



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«


06
92
SECRET SERVICE

Eiskalt erwischt . . .

Da hat doch im Feedback der 4/92 ein Herr namens Luzifer angesichts der Qualität der Beiträge im Secret Service gemeint, der Bearbeiter desselben müßte wohl „etwas neben seinen Schuhen laufen". Ich habe mich daraufhin ganz genau beobachtet und siehe da, Luzifer hatte recht! Jetzt weiß ich wenigstens, warum ich im Winter immer so kalte Füße hatte... Na ja, daran habe ich mich inzwischen gewöhnt, also könnte ich die Schuhe, die ich jetzt ja nicht mehr brauche, unter den Einsendern des Secret Service verlosen – mal sehen...
Aber immerhin seid Ihr ja selbst für die Qualität des Secret Service verantwortlich, also nehmt Euch die Kritik zu Herzen und haltet Euch ran! Und schickt bitte keine alten Schuhe, sondern massenweise brauchbare Tips und Tricks an:



Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Formula One Grand Prix

Zwei Tips, wie man auf dem Amiga so gut wie jedes Rennen gewinnt: Im ersten Fall macht man sich einen offensichtlichen Programmierfehler zunutze: Wenn man in der letzten Runde nicht auf dem ersten Platz liegt, fährt man statt über die Ziellinie ganz einfach in die Boxen. Die 10 Punkte für den Sieg gehören uns.
Die etwas rüdere Methode, mit der man beispielsweise auch bei Indy 500 (allerdings nur bei Rennen ohne *Yellow Flag*) zum Sieg kommt: Nach dem Start ganz einfach Geisterfahrer spielen, die Fahrtrichtung wechseln und nacheinander alle Mitfahrer mit etwa 100 Sachen rammen, so daß sie ausscheiden – nicht ganz fair, nicht ganz fein und irgendwie auch langweilig. ■

M. Apelt/M.Petrikowski

Commander Keen I-III

Wenn man während des Spiels „C",„T" und SPACE gleichzeitig drückt, bekommt man den Pogo-Stick, alle Keycards und 100 Schuß. ■

Stefan Kern

(Bei allen weiteren Versionen dieses Spiels haben die Tasten „B", „A" und „T" eine ähnliche Funktion.)



Dark Ages I-III

Durch das Drücken von „F10" und „BACKSPACE" gleichzeitig, wird der Cheat-Mode aktiviert und danach durch Drücken von `der Rapid-Fire-Mode. ■

Stefan Kern

Star Trek

Die letzte Raumschlacht hat es irgendwie in sich. Damit die Enterprise nicht immer in Flammen aufgeht, hier ein paar Tips:

Zuerst sollte man sich darüber im Klaren sein, daß man am Heck am verwundbarsten ist. Da nun drei Gegner auf einmal auch für die Enterprise etwas zu viel sind, konzentrieren wir uns zunächst nur auf einen Gegner. Dazu bringen wir die Zielvorrichtung in die linke oder rechte obere Ecke und belassen sie dort, bis Scotty die Schilde und den Antrieb wieder repariert hat. Die gegnerischen Raumschiffe versammeln sich dabei in der entsprechenden Ecke.

Nach kurzer Zeit zeigt sich, daß der Elasi-Pirat, dessen Schiff auf dem Positionsmonitor als weißer Punkt dargestellt wird, etwas übermütig ist. Nach seinen Angriffen kommt er uns mehrmals günstig vor das Visier, was natürlich mit entsprechendem Feuerzauber quittiert wird. Nach etwa drei Angriffen ist das Schiff so stark beschädigt, daß es gemütlich in seine Bestandteile zerlegt werden kann. Anschließend bringt man die Zieleinrichtung wieder in eine der oberen Ecken, speichert ab und repariert die Schäden.

Als nächstes nehmen wir uns das Schiff vor, das als roter Punkt dargestellt wird. Leider sprechen sich der Pirat und die Enterprise-Kopie gut ab, greifen aus entgegengesetzten Richtungen an und nehmen die Enterprise in die Zange. Es sind also einige geschickte Manöver nötig, um das Raumschiff ins Visier zu bekommen. Als besonders wirkungsvoll hat es sich erwiesen, die Enterprise zu stoppen, wenn die Feinde gerade dicht hinter ihr sind. Munter ziehen sie an uns vorbei, wir geben Vollgas und haben sie im Schußfeld. Wir ballern mit allem, was wir haben, und schon waren's nur noch eins.

Mit der Enterprise-Kopie verfahren wir ähnlich, allerdings weigert sie beharrlich, sich beschießen zu lassen. Wir gehen von der rechten oberen Ecke auf Kurs in die linke untere Ecke. Dabei stecken wir zwar einige Treffer ein, aber irgendwann bekommen auch wir einmal eine Chance. Das Spielchen wiederholen wir einige Male und greifen dann zur bewährten Notbremsung. Jetzt haben wir den Vogel da, wo wir ihn schon immer haben wollten, und nach etwa 15 bis 20 Treffern zwischen die Triebwerke verwandelt sich der Schuft in Weltraum-Müll. Anschließend lassen wir uns vom Admiral loben und freuen uns auf den zweiten Teil. ■

Jörg Krüger

Apidya

Daß man volle Bewaffnung erhält, wenn man im Pausenmodus *ULRDABBA* eintippt, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben. Man kann dies mehrmals tun, wenn man zwischendurch das Zauberwort (im Pausenmodus) umgekehrt, also *ABBADRLU*, und danach nochmals richtig eintippt. ■

Dennis Dziudzia

Great Courts

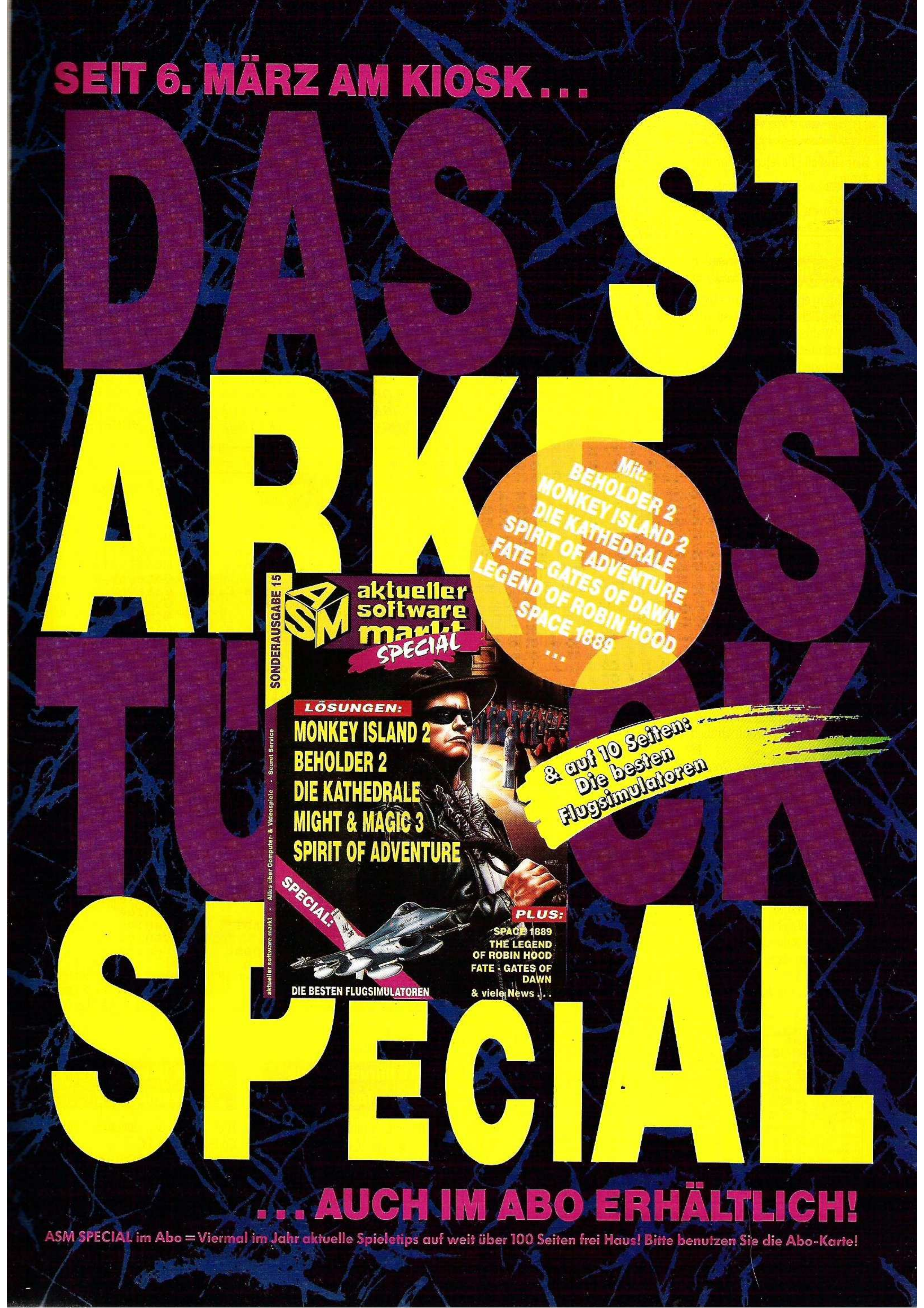
Hier sind einige Tips, um auf dem Atari gegen die Konkurrenz besser bestehen zu können:

Bei eigenen Aufschlägen ist *Serve and Volley* ein probates Mittel. Dazu schlägt man den Ball möglichst genau in die schräg gegenüberliegende Ecke des Aufschlagfeldes. Der Gegner hat nun zwei Möglichkeiten zu reagieren.

In 70 Prozent aller Fälle retourniert er diagonal, also kann man jetzt ans Netz laufen und den Punkt mit einem Flugball abschließen. Andernfalls retourniert der Gegner gerade an der Linie entlang und bezieht danach meistens Position am Netz. Hier versucht man dann, den Gegner zu passieren oer einen *Lob* anzubringen, letzteres wirkt allerdings nur selten.

Bei Aufschlag des Gegners sollte man den Return möglichst in eine Ecke des Feldes spielen, da der Computer dann oft diagonal übers Netz spielen muß, wo man dann mit einem Flugball den Punkt machen kann. Es ist eigentlich immer von Vorteil, bei jeder sich bietenden Gelegenheit ans Netz aufzurücken, da der Computer beim Spiel an der Grundlinie meistens haushoch überlegen ist. ■

Martin Schott



SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK . . .
DAS STARKESTÜCK SPECIAL
Mit:
BEHOLDER 2
MONKEY ISLAND 2
DIE KATHEDRALE
SPIRIT OF ADVENTURE
FATE – GATES OF ADVENTURE
LEGEND OF ROBIN HOOD
SPACE 1889
. . .
SONDERAUSGABE 15
ASM aktueller software markt SPECIAL
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADVENTURE
SPECIAL:
DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN
PLUS:
SPACE 1889
THE LEGEND OF ROBIN HOOD
FATE - GATES OF DAWN
& viele News . . .
aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Secret Service
& auf 10 Seiten: Die besten Flugsimulatoren
. . . AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

Dynablaster

Hier sind alle Levelcodes für den Amiga. ■

Thorben Otten

1-1	--------	2-1	MAKEBTTN	3-1	MUVEOSTP	4-1	UANKTJZA
1-2	MAFWJQCC	2-2	MABEBBCP	3-2	MUBEOSCP	4-2	UAGVBQZN
1-3	MAFWHVTN	2-3	MABEBTTP	3-3	UAVKOPRA	4-3	MUBCNWGP
1-4	MAKEHPCN	2-4	MAVEBMCT	3-4	UAKKOORE	4-4	MUVCNLRP
1-5	MXKEOLAH	2-5	MUEEEOVC	3-5	UAKKOERA	4-5	UANVBSZU
1-6	MXFEOLYH	2-6	MUBEEICP	3-6	MUCEOILC	4-6	UAOVBGPN
1-7	MXFEOGAH	2-7	MXCEEOEK	3-7	UAVKLORA	4-7	MUFCMGFP
1-8	MAKEHVCE	2-8	MXVEEEYL	3-8	UAKKOVRZ	4-8	UAYVBBPZ
5-1	UAYUGHPA	6-1	UAKVVTTU	7-1	UAWVLTGA	8-1	UAHFBHEA
5-2	UAOVGHPE	6-2	UAVVVMTE	7-2	UACKITGN	8-2	UAZFTHEN
5-3	UAVVIHTA	6-3	UKHHSSAT	7-3	UACKIMGU	8-3	MUHEPMVN
5-4	UAKVIGTE	6-4	UAWVVNGE	7-4	UARKILGN	8-4	UAHFTWEN
5-5	UKZHHVAG	6-5	UAWVTLGA	7-5	UARKINGU	8-5	UKGOWPSG
5-6	UAVVOWTN	6-6	UAEVTLGE	7-6	UACKINGN	8-6	UACFVGRN
5-7	UAVVLGTU	6-7	UAEVTNGA	7-7	UACKGNGA	8-7	UACFVWRU
5-8	UAKVOBTB	6-8	UAWVVMGZ	7-8	UARKIMGZ	8-8	MUNEPHCZ

Fate – Gates of Dawn

Falls man in einem Raum mit Gegnern abspeichert, sind diese mit 75%er Wahrscheinlichkeit nach dem erneuten Laden des Spiels verschwunden, Schätze und Items bleiben davon zum Glück unberührt. ■

Christian Krey

Wing Commander 1

Gibt man neben dem Cheat noch einige zusätzliche Parameter ein, kann man damit die Mission, mit der man beginnen will, auswählen. Die Aktivierung erfolgt in der Form *WC Origin Sx My*, wobei für die Werte von x und y der folgenden Tabelle entnommen werden können. Anschließend drückt man auf *Continue Campaign* und geht direkt zur Einsatzbesprechung. (Mit dem zweiten Teil und den Zusatzmissionen dürfte es wohl ähnlich gehen.) ■

Matthias Drexler

System/Mission		Schiff	Partner	Auftrag	Systemname
1	0	Hornet	Spirit	Patrol	Enyo
1	1	Hornet	Spirit	Escort Drayman	Enyo
2	0	Scimitar	Paladin	Patrol	McAuliffe
2	1	Scimitar	Paladin	Destroy Unknown	McAuliffe
2	2	Scimitar	Paladin	Escort Drayman	McAuliffe
3	0	Hornet	Paladin	Patrol	Gateway
3	1	Hornet	Paladin	Defend Tiger's Claw	Gateway
4	0	Raptor	Angel	Escort Exeter	Gimle
4	1	Rapier	Angel	Patrol	Gimle
4	2	Raptor	Angel	Destroy Dralthis	Gimle
5	0	Scimitar	Maniac	Patrol	Brimstone
5	1	Scimitar	Maniac	Escort Exeter	Brimstone
5	2	Scimitar	Maniac	Destroy Dorkir	Brimstone
6	0	Hornet	Angel	Escort Hornet	Chengdu
6	1	Hornet	Angel	Escort Exeter	Chengdu
6	2	Hornet	Angel	Defend Tiger's Claw	Chengdu
7	0	Raptor	Knight	Escort 2 Draymen	Dakota
7	1	Raptor	Knight	Patrol	Dakota
7	2	Raptor	Knight	Destroy 3 Dorkir	Dakota
8	0	Scimitar	Knight	Escort Drayman	Port Hedland
8	1	Scimitar	Knight	Patrol	Port Hedland
8	2	Scimitar	Knight	Destroy Fralthi	Port Hedland
9	0	Rapier	Bossman	Destroy Unknown	Kurasawa
9	1	Rapier	Bossman	Escort Ralari	Kurasawa
9	2	Rapier	Bossman	Escort Exeter	Kurasawa
10	0	Raptor	Iceman	Patrol	Rostov
10	1	Raptor	Iceman	Destroy Ralari	Rostov
10	2	Raptor	Iceman	Destroy Unknown	Rostov
11	0	Scimitar	Bossman	Patrol	Hubble's Star
11	1	Scimitar	Bossman	Escort 2 Draymen	Hubble's Star
11	2	Scimitar	Bossman	Destroy Unknown	Hubble's Star
12	0	Rapier	Hunter	Patrol	Venice
12	1	Rapier	Hunter	Destroy Fralthi	Venice
12	2	Rapier	Hunter	Patrol	Venice
12	3	Rapier	Hunter	Destroy Starpost	Venice
13	0	Scimitar	Hunter	Escort Drayman	Hell's Kitchen
13	1	Scimitar	Hunter	Destroy Unknown	Hell's Kitchen
13	2	Scimitar	Hunter	Escort Exeter	Hell's Kitchen
13	3	Scimitar	Hunter	Destroy Ralari	Hell's Kitchen

Deathtrack

Wer bei diesem Oldie Finanzprobleme hat, der sollte sich mal einen der Spielstände mit einem Hex-Editor vornehmen und wie abgebildet ändern. Sechzehn Millionen Mäuse warten dann darauf, ausgegeben zu werden. ■

Christian Kümmel

```
PC Shell V6  Datei  Datenträger  Optionen  Programme  Spezial  Hilfe  | 21.27
Laufwerk A  B  C                                                      Experte
-----------------------------Datei editieren-----------------------------
 ALPHA_1.RCT  Relativer Sektor 0000000, Clust 21581, Abs-Disk-Sec 0086655

0000(0000) 52 41 43 3A 0C 00 CD 01 46 00 0A 00 01 00 02 00  RAC:  - F
0016(0010) 01 00 FF FF FF 00 90 01 00 00 03 04 02 00 00 00
0032(0020) 00 00 01 00 78 00 78 00 00 00 3C 0F 64 00 00 00     x x   < d
0048(0030) 29 00 27 00 29 00 F4 01 00 00 C3 00 C3 00 01 02
0064(0040) 00 00 00 00 00 00 00 00 5A 00 53 00 00 00 80 0C         Z S
0080(0050) 64 00 00 00 1F 00 20 00 21 00 00 00 00 00 E7 00  d       !
0096(0060) E7 00 01 06 08 00 04 07 02 03 05 09 7A 00 73 00              z s
0112(0070) 00 00 E8 03 64 00 00 00 08 00 0A 00 0A 00 D0 07     d
0128(0080) 00 00 C5 00 C5 00 00 03 01 04 00 00 06 02 05 00
0144(0090) 64 00 5D 00 00 00 E8 03 64 00 00 00 07 00 0A 00  d      d
0160(00A0) 0A 00 94 11 00 00 BA 00 BA 00 02 03 01 04 00 00
0176(00B0) 00 00 00 05 52 00 69 00 00 00 E8 03 64 00 00 00     R i    d
0192(00C0) 07 00 0A 00 0A 00 1C 25 00 00 B4 00 60 00 01 00        %
0208(00D0) 00 00 00 02 00 00 00 00 4A 00 61 00 00 00 6C 07         J a   l
0224(00E0) 64 00 00 00 12 00 13 00 14 00 E8 03 00 00 B4 00  d
0240(00F0) B4 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 79 00 72 00              y r

1Hilfe  2Index  3Beenden4   5ASCII  6Sektor 7Edit  8   9NächstD10
```

M1 Abrams Battle Tank

Die Tastenkombination *B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C,* im Demo eingegeben, sorgt auf dem Mega Drive für spätere Unverwundbarkeit. ■

Thomas Kling

Die Unendliche Geschichte 2

Hier sind die lebensrettenden Codes für den PC:
Level 2: PZDBQZG (Dragon Flight)
Level 3: PJABXIZ (Outside Tower) ■

Stefan Kern

F117-A V 2.0

Bei einer Höhe von 200 Fuß und einer Turbinenleistung von 70% hat man die meisten Chancen, unentdeckt zu fliegen.
Fliegt man eine Luft-Boden-Mission und benutzt die Microprose-Version der F117, so sollten die Waffenschächte (WS) wie folgt beladen werden:
WS 1: 4 Sidewinder
WS 2: 2 Maverick
WS 3: 2 FAE (Fuel-Air-Explosives)
WS 4: 2 Maverick
Mit den Mavericks kann man fast alle Gegner ausschalten, nur größere Gebäude, z.B. Raffinerien, sollte man mit FAEs bebomben.
Fliegt man eine Luft-Luft-Mission, und benutzt die Microprose-Version, belädt man die F117 wie folgt:
WS 1: 3 Amraam
WS 2: 3 Amraam
WS 3: 2 Maverick
WS 4: 2 Maverick
Grundsätzlich gilt: Erst Primär- und Sekundärauftrag erfüllen, dann auf dem Rückflug seine restlichen Waffen auf feindliche Ziele abfeuern.
Steigt man aus, und der Feind kann keinen Nutzen mehr aus der Maschine ziehen, so verfährt der Vorgesetzte meist sehr milde, man wird nicht wie in F-15 2 nach Absprüngen an den Schreibtisch gesetzt. ■

Björn Reinhardt

Duke Nukem I-III

Wenn man auf dem PC während des Spiels „PAGE DOWN" und „BACKSPACE" gleichzeitig drückt, erhält man alle Schlüssel und volle Fire-Power. ■

Stefan Kern

Racing Spirit

Hier sind die Levelcodes für den Gameboy:
Novice-Level:
Level 2 - BBLTBC
Level 3 - BLCJCB
Level 4 - BLHFCC
Level 5 - BMGNDB
Level 6 - BMJQDC
Class 1-Level:
Level 7 - BMSHFB
Level 8 - BMTJFC
Level 9 - BPRQGB
Level 10 - BTMMGC ■

Stefan Kern

The Oath

Gibt man im Paßwortmodus *HTAERB* (also *breath* rückwärts), so kann man über ein zusätzlich erscheinendes Icon den Startlevel wählen und sich aussuchen, ob man dort am Anfang oder beim Endgegner beginnt. Weiterhin kann man noch die Kollisionsabfrage ausschalten, was aber nicht sehr sinnvoll ist, da man dann keine Extrawaffen mehr aufnehmen kann.
Besitzer eines Moduls finden die Energie bei Adresse $EDF0, die Leben bei $EDF4 und die Schilde bei $EDFC. ■

Sven Schreiber

Prince of Persia

Hier sind die Levelcodes für den Game Boy:
Level 1: 07762075
Level 2: 28611065
Level 3: 91115115
Level 4: 52001605
Level 5: 45309735
Level 6: Sprung des Glaubens
Level 7: 66907495
Level 8: 19809585
Level 9: 24434554
Level 10: 26436554
Level 11: 94734544
Level 12: 52622574
Endkampf: 42122564
Finale: 76026514

Ralf Lehmann

E.S.S.

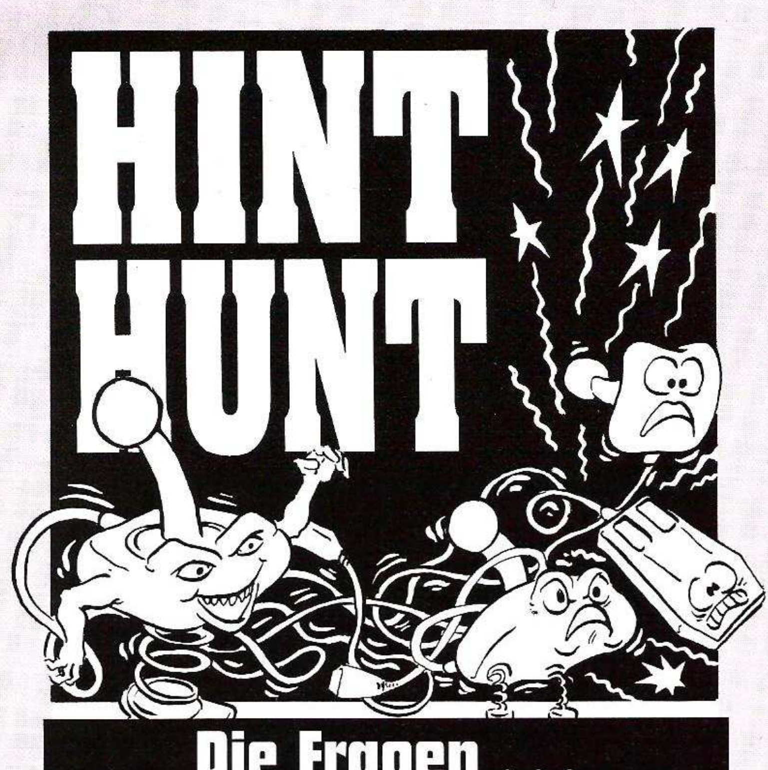
Klickt man auf das Icon „Rückkehr zur Erde", drückt gleichzeitig die Leertaste und läßt die Leertaste los, nachdem man das Icon freigegeben hat, sollten Probleme mit der Landung der Vergangenheit angehören. ■

Andre Jubelt

Game Gear Shinobi

Im Level Neo City gibt es eine Stelle, in der Stromschranken auf und nieder gehen. Dort geht man nach unten links und findet in einer Kiste ein Extraleben. Anschließend begibt man sich zum ganz oben und geht durch die linke Tür. Es folgen einige Abschnitte, in denen man wieder in die bereits bekannte Region gelangen kann. Dort liegt das Extraleben wieder zu Abholung bereit. ■

Uli Pütter



Die Fragen . . .

Fatal Heritage

Frank quälen zwei Fragen: Wie kommt man an das Geld, um mit dem Taxi fahren zu können? Wie kommt man in das Notariat? ■

(Geld gibt es am Bankautomaten, allerdings nur, wenn man Scheckkarte und Geheimnummer hat – das Zeug findet sich irgendwo in der Wohnung. Ins Notariat kommt man, indem man den Saxophonspieler als Begleitung nimmt und der Notarstochter ein Ständchen bringt.)

Bard's Tale I

Michael möchte gerne *Mangar's Tower* besuchen. Er war zwar schon in allen Dungeons und besitzt den *Onyx Key*, irgendwie klappt es aber nicht. ■

Might & Magic III

Stefan sucht verzweifelt nach dem (deutschen) Paßwort für Castle Whiteshield. ■

Legend of Faerghail

Immer dieser Ärger mit der Verwandtschaft! Bastian benötigt den Namen von Findals Vater, um in die Elfenpyramide zu kommen. Wie heißt der Knilch? ■

Ultima V

The Last Avatar hat einige brennende Fragen: Wie bekommt man die blau schimmernden Türen auf? Wie kommt man in die Dungeons rein?

Wie lauten das *Word of Power* und die Paßwörter von *Oppression* und *Resistance? Wie kommt man aus der Underworld* wieder raus? Gibt es irgendeinen generellen Cheat zu diesem Spiel?
Und wenn wir gerade bei diesem Thema sind, lassen wir auch Thomas seine Probleme schildern: Auch ihn plagt das Problem mit dem *Word of Power*, weiterhin würde er gerne wissen, wie man den Kerl auf der Mauer in Trinsic dazu bringt, das *Mantra of Honor* zu verraten. Außerdem interessiert ihn, ob man auch ohne Kampf mit den Gargoyles in Blackthornes Privatraum kommt, und was man mit Hassad in Blackthornes Gefängnis anfangen kann. Brennend interessiert ihn auch, was mit Shenstone in Minoc los ist, der sich angeblich zur Mittagszeit dort herumtreiben soll, wie man an weitere *Skull Keys* kommt und wo die *Glass Weapons* zu finden sind. ■

Phantasy Star III

Andreas würde ganz gerne wissen, wie und wann man die *Sub Parts* für Wren benutzt. ■

Dungeon Master

Mal wieder einige Fragen zu diesem Dauerbrenner: Peter läßt fragen, wie man im achten Level die drei Geheimtüren zu den drei Treppen öffnen kann. Jens und Sven haben dagegen Probleme beim Kampf mit dem Obermotz in Level 13. Trotz *Power Gem* und dem Nischentrick klappt es nicht so recht. ■

Chaos Strikes Back

Sven sucht den Weg zur *Ful Ya Pit*. ■

Magic Pockets

Tobias hat Probleme im letzten Level: Nach einer bestimmten Zeit bläst ihm immer eine Blase das Lebenslicht aus. Wer kann helfen? Weiterhin suchen Barbara und Tochter nach einem Cheat für den Atari ST, damit wieder Ruhe ins Haus kommt. ■

Impact

Die obigen Damen würden sich auch sehr über einige Paßwörter ab Level 40 aufwärts freuen. ■

Back to the Future III

Jens benötigt auf dem Amiga etwas Hilfe, um im vierten Level auf den Deloryen und an den braunen Zündie zu kommen. ■

Prehistorik

Christian sucht einen Cheat hierzu für den Amiga. ■

Kult

Diverse Leute fragen an, was man machen muß, nachdem man alle Prüfungen bestanden hat. ■

Rad Racer

Andreas sucht einen Cheat fürs NES. ■

Deja Vu I

Tobi bittet um eine Komplettlösung. ■

The Simpsons

Andi und Bernd lassen fragen, wie man auf dem Amiga im ersten Level das Schild des Ladens „Wet Paint" zerstört. ■

Turtles

Nochmals Andi und Bernd, diesmal mit einer Frage für den PC: Wie findet man die Ausgänge in Level 4 und 5? ■

Ultima I

Markus benötigt Hilfe bei der Suche nach der Zeitmaschine und nach Mondain. ■

Kangarudy

Jan sucht nach einem Cheat für den C-64. ■

Exile

N. M. hat einige Fragen, damit es mit der Flucht von Phoebus endlich klappt: Wie zerstört man in der letzten Höhle die Wurmmaschine? Können die Saugmuscheln irgendwie zerstört werden? Wenn nein, wie kommt man mit den Coroniumfelsen unbeschadet an ihnen vorbei? Ist das violette Alien in der westlichen Höhle irgendwie nützlich? Was kann man mit der Fackel anfangen? Für die Errettung der Crew soll es einen dicken Bonus geben. Beide Typen sind schon ins Schiff gebracht worden, aber punktemäßig hat sich nichts getan. Was fehlt noch? ■

Batman

Andy sucht den richtigen Weg durch die Kathedrale in Level 5. ■

Mana Sisters

Andy läßt fragen, ob es auch auf dem Amiga Paßwörter oder Cheats gibt. ■

Indiana Jones

Axel sucht einen Cheat für das Arcade-Game. ■

Cruise for a Corpse

Marvin hat ein kleines Problem: Es ist 9 Uhr und 10 Minuten auf der spielinternen Uhr, und er hat keinen blassen Schimmer, wie es weitergehen soll. ■

(So geht es mir auch fast jeden Tag! Aber zumindest Marvin könnte in der Komplettlösung in der ASM 2/92 weitere Anhaltspunkte finden. . .)

Operation Stealth

Morris hat sich den Koffer geschnappt, den Inhalt an sich genommen und ist aus dem Flughafen gegangen. Jetzt steht er auf der Straße und weiß nicht, wie es weitergeht. ■

Hawk-Eye

Carsten sucht einen Cheat für den C-64. ■

Taipan

Hier sucht Carsten einen Cheat, damit man die Schiffe besser einnehmen kann und man selbst nicht so schnell geentert wird. ■

They stole a Million

Carsten läßt fragen, ob man Leute und Informationen auch ohne Geldausgabe bekommen kann und wie man an den Wachmännern vorbeikommt, ohne gesehen zu werden. ■

Prince of Persia

Marc läßt fragen, ob man es verhindern kann, daß einem das eigene Spiegelbild die Flasche in Level 4 vor der Nase wegschnappt.

Weiterhin möchte er mit dem Spiegelbild in Level 12 endgültig abrechnen, meint aber, daß dazu ebengenannte Flasche notwendig ist. ■

(Da bin ich mir nicht so sicher. Ein wohlerzogenes Spiegelbild sollte nach dem ersten Schlagabtausch das Schwert einstecken, wenn dies der Spieler tut! Anschließend sollte man sich mit seinem Spiegelbild vereinen und frohen Herzens nach links laufen – auch wenn der Weg nicht danach aussieht. . .)

Knightmare

Von wem diese Fragen kommen weiß ich nicht, auf alle Fälle habe ich sie nach meinem Urlaub auf meinem Schreibtisch gefunden. Es geht im Level *Sword of Freedom* um folgendes Rätsel: *When is a well not well?*

Was soll das bedeuten? Weiterhin wird gefragt, wozu der Eisenschlüssel gut ist. ■

(Ganz spontan würde ich auf das Rätsel, das in etwa „Wann ist ein Brunnen nicht gut" lautet, wie folgt antworten:

„Wenn er trocken / vergiftet oder sonstwas ist", die gesuchte Lösung könnte also WHEN IT IS DRY, POISONED etc. lauten – vielleicht stimmt es ja.)

. . . und ein paar Antworten

Zombie

Zunächst eine kleine Korrektur zur Antwort in der 4/92: Der Typ, der die Eingänge mit den LKWs blockiert, ist doch nicht hoffnungslos verloren! Zu seiner Rettung organisiert sich eine der Figuren im Einkaufszentrum das Seil und geht damit auf den Balkon.

Der Fahrer begibt sich ebenfalls in diese Richtung und kann mit dem Seil hochgezogen werden. ■

Gerhard Klugsberger

Hunter

Nachdem man mit dem Gefangenen gesprochen hat, sollte man zur Koordinate X151/Y121 gehen, um dort die Metallsäge zu holen. Diese gibt man dem Gefangenen und sprengt anschließend das Gefängnis.

Es erscheint der Eingang zum Unterstand, den man mittels des Manuskripts (X91/Y173) betreten kann. Mit dem dortigen General unterhält man sich kurz, dann schießt man ihn an, sammelt ihn ein und begibt sich zum Hauptquartier zurück – Mission gelöst. ■

Sperry

Ultima V

Das Problem des schweizerischen Avatars läßt sich mit der Kombination aus *Grappler* und dem Zauber *In Por* sehr leicht lösen. Man klettert mit dem *Grappler* soweit, bis man sich den Schädel an einem hohen Berg einrennt. Nun schaut man mit der Funktion *View Gem* nach, ob sich hinter dem Berg ein Grasfeld befindet. Wenn ja, teleportiert man mit dem genannten Zauber dorthin. Das Ganze sollte ruhig öfters probiert werden, da man einige Hügelketten überwinden muß, um an die *Shard of Cowardice* zu kommen. ■

Andi der Ulti

20 000 Meilen unter dem Meer

Hier ist Hilfe für Alexander: Auf der Insel der Piraten wird Aronnax mit den Pfeiltasten gesteuert. Im ersten Bild ist der Ausgang links, im zweiten führt der Weg über die Brücke unten rechts zum Ausgang. Bild 3 wird links oben, Bild 4 mit dem Boot in der Mitte, Bild 5 rechts und Bild 6 links verlassen. Im letzten Bild geht man nach links bis zum Kreuz. ■

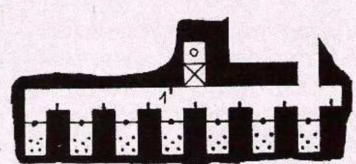
Nils Krumrey

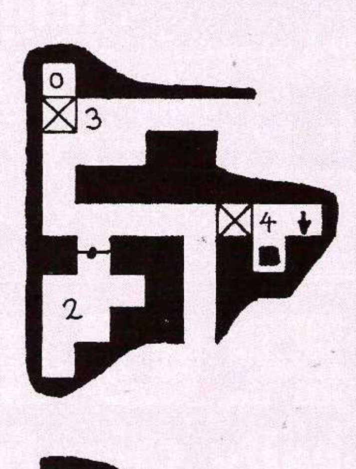
Dungeon Master

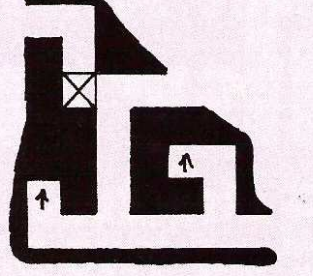
Ein ungenannter Leser hatte in der 4/92 einige kleinere Probleme, die hier mit Text und Karten beantwortet werden sollen.
In Level 3 müssen die Knöpfe neben den Türen viermal hintereinander gedrückt werden. Neben der letzten Tür am Ende des Ganges liegt dann eine Truhe (siehe Karte). Der darin liegende Spiegel muß nun gegen das Auge an der Wand (1) gehalten werden, und schon öffnet sich die Geheimtüre.
In Level 4 gibt es in der Umgebung des Raums mit den *Screamern* (2) nur zwei Geheimtüren. Durch die eine (3) geht man einfach hindurch, die andere (4) kann man öffnen, wenn man die Treppe von Level 5 heraufkommt.
Die Geheimtür am Anfang von Level 5 kann nur von der anderen Seite geöffnet werden. Um dorthin zu gelangen, hält man sich von der Treppe nach Level 4 immer links und kommt in einen Raum mit vielen Falltüren, die sich je nach Standort der Party öffnen und schließen. Es gibt kein Patentrezept für diesen Raum, aber mit etwas Geduld ist er bald überwunden. Dahinter liegt ein kleiner Dungeon-Komplex, in dem es einige geflügelte Schlangen gibt, die sich sehr schnell fortbewegen und Feuerbälle schleudern – vor dem Betreten sollte man also abspeichern. Am Ende des Ganges befindet sich unter anderem eine Treppe nach Level 6, daneben auch ein Schalter, mit dem sich die besagte Geheimtüre öffnen läßt. ■

Martin Schott









Operation Stealth

Hier ist die Schwimmhilfe, die Marek in der 4/92 gesucht hatte: Man kaufe sich nach der Tauchszene beim Straßenhändler am Strand ein Armband. Dieses legt man an, sobald man gefangengenommen wurde und auf dem Boot ist. Unter Wasser wird dann das Armband betätigt, wenn man auf dem Grund angekommen ist – das Armband bläst sich auf und zersprengt die Fesseln. Jetzt braucht man nur noch das Mädchen zu befreien, der Rest der Sequenz sollte ohne Zeitverschwendung erledigt werden. ■

Mathias Brämer

Aliens

Zwei Antworten auf die Frage von *Ripley in der 3/92*, er/sie möge wählen: Sascha empfiehlt, nach links auf die Eier zu schießen und, während man den Feuerknopf gedrückt hält, nach oben zu laufen. Das Alien sollte dann ausweichen. Maik meint, man sollte das Alien solange mit den Armen anstoßen, bis sich der Balken ganz grün gefärbt hat. Jetzt nähert man sich vorsichtig von unten, bis das Alien knapp über dem Greifarm ist. Jetzt den Greifarm hochziehen und den Feuerknopf gedrückt halten. Auf dem Boden öffnet sich ein Tor, das Alien rüberschwenken und den Knopf loslassen. ■

S. Thieme / M. Klatt





Gargoyle's Quest

Und nun zu den Tips für den Endkampf, nach denen in der Ausgabe 4/92 gefragt wurde: Nachdem man die Brücke überquert hat, landet man in einem labyrinthartigen Level. Um den Ausgang zu finden, sollte man sich erst nach rechts, dann soweit es geht nach oben und links bewegen. *Blackfire* ist in diesem Level ungeeignet, da man nur einen Schuß auf einmal abgeben kann. Hat man die beiden Vampire an Ende erledigt, kommt man zum Endgegner. Dessen Frage beantwortet man mit *No*, und geht zum Gemetzel über.
Der vierarmige Boß wird im Prinzip genauso besiegt wie *Rushifell*, also immer auf den Kopf ballern, wenn er gerade beide Arme nach unten hält. Dazu bleibt man am bestem am Eingang stehen oder begibt sich an eine Stelle, an der *Breagars* Kopf nicht zu sehen ist. Nun wartet man, bis er sich „ausgezischelt" hat und springt nach oben. Sollte er beide Arme unten haben, dann ist Hochspringen angesagt, verbunden mit intensiver *Blackfire*-Ballerei. Im anderen Fall sollte man schnellstmöglich wieder die Ausgangsposition einnehmen, da man sonst von einem Feuerball verfolgt wird, der bei Berührung drei Hitpoints kostet. Weiterhin sollte man auf die Funken achten und gegebenenfalls die Position wechseln, bis es sich ausgefunkt hat. ■

A. Nonymus

Iron Lord

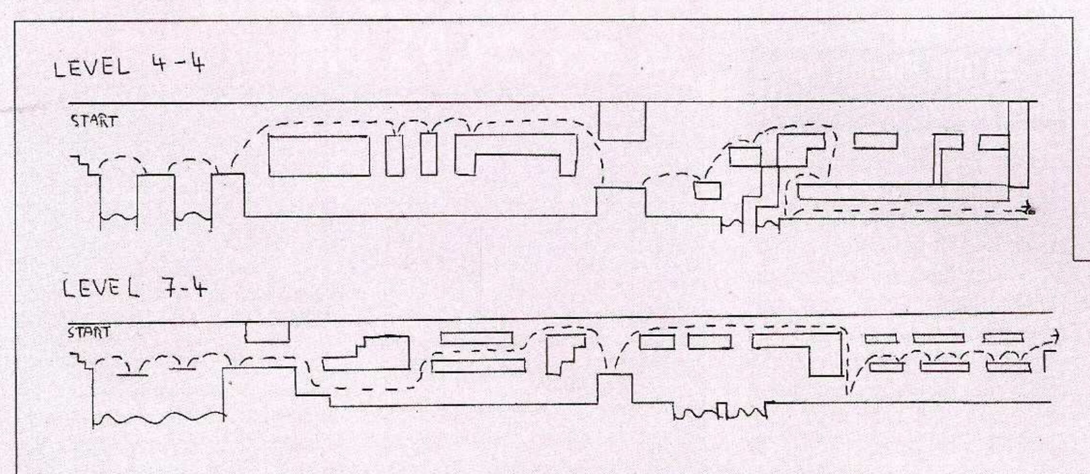
Jens suchte nach einer Möglichkeit, das Armdrücken zu gewinnen. Mit einer Maus am Joystickport sollte dies kein Problem sein, da mit ihr auch die kleinsten Bewegungen registriert werden. Mit dem Schmuck, den man für den Sieg bekommt, kann man sehr schnell Freunde gewinnen. ■

Jan Kästner

Super Mario Bros.

Die folgenden Karten sollen Frank bei der Orientierung und der Suche nach den Level-Ausgängen helfen. ■

Michael Schmidt



The Simpsons

Vereint ist man bekanntlich stärker. Also machen wir uns zusammen auf den Weg und bekämpfen die Außerirdischen! Die Lösung wurde auf einem Amiga erspielt, sollte aber auch auf anderen System Gültigkeit besitzen.

Level 1 – Die Straßen von Springfield

In diesem Level kann man fast alles umsprühen, was einem an purpurroten Objekten in den Weg kommt. Ausgenommen natürlich die Ausnahmen:
Die Kugel und das Pferdchen deckt man mit der an der Leine hängenden Wäsche ab.
Den Farbeimer kann man durch einfaches Hindurchgehen umwerfen. Sein Inhalt ergießt sich dann auf die Markise und färbt sie rot. Die frische Farbe des Sonnendaches spült man mit Wasser aus dem Hydranten ab. Dazu kauft man im Werkzeugladen den Schraubenschlüssel, stellt sich dann an den Hydranten und dreht diesen damit auf.
Die Leuchtreklame des Bowling-Centers wird mit einem gezielten Raketenschuß in dessen rechte obere Ecke eingeschaltet.
Ebenso lassen sich die rosa Rollos an den Fenstern des Altenheimes mit gezielten Raketenschüssen öffnen.
Den Vogel im Schaufenster muß man mit einer Knallerbse erschrecken. Dazu stellt man sich in die linke untere Ecke des Fensters und wirft eine *Cherry Bomb* nach rechts (Vorsicht,Hund!).
Den Vogel auf der Statue beseitigt wieder eine Rakete.

Was, Ihr habt alles umgefärbt und es fehlt immer noch ein Objekt?? Tja, dann könnte es sein, daß Ihr den Parkwächter vergessen habt. Um ihm ebenfalls ein neues Outfit zu verpassen, geht man am besten so vor:
Man stellt sich direkt vor das Schild „KEEP OFF" und springt. Jetzt geht man ein wenig nach rechts, bis man in etwa in der linken Hälfte des Busches steht. Kommt der Wächter, so beginnt man sofort zu sprühen und springt dann nach rechts weg. Achtung!! Diese Aktionen verlangen ein gutes Timing. Der geringste Fehler kann schlimme Folgen haben. Entweder erwischt der Aufseher Bart (was ein halbes Leben kostet, aber noch das kleinere Übel wäre), oder er entkommt uns, bevor wir ihn umfärben konnten. In diesem Fall ist das Spiel gelaufen, denn er kommt nicht wieder! Man muß dann von vorne beginnen!

Noch einige besondere Tips zu Level 1:
Man kann praktisch auf alle Bewohner springen, die man trifft. Lediglich der Typ, der vor dem Werkzeugladen erscheint, ist NICHT mutiert.
Die Blumenschalen kann man nur von einem tiefer liegenden Standplatz aus erreichen.
Mit dem Schlüssel kann man den Durchgang zum Altenheim benutzen.
Um beim Skateboardfahren Jimbo aus dem Weg zu gehen: Sobald man ihn sieht, so schnell wie möglich die obere Kante des Gehweg ansteuern und „Stoff geben"!
Im Gebüsch unter der Wäscheleine ist ein *Krusty* versteckt. Erreichen kann man ihn, indem man von links kommend über das erste Monster springt und dann wartet, bis das zweite den rechten Rand des Busches verlassen hat. Dann loslaufen und im Sprung (an der rechten Kante des Busches!) den davonfliegenden *Krusty* einsammeln.
Wer partout den *Krusty* auf dem Kinodach haben will - einfach nur ein wenig nach rechts gehen,bis man knapp vor dem springenden Monster steht. Dann Feuertaste drücken und einen langen Sprung auf den Abfallkübel machen. Den Joystick weiter nach rechts gedrückt halten (auch die Feuertaste) und im Flug den Clown einkassieren.
Um Nelson zu besiegen, braucht man eigentlich nur am linken Bildschirmrand stehen zu bleiben und fleißig Wasserbomben zu werfen. Kommt eine solche von Nelson, so muß man natürlich springen (logisch!). Hat man Maggie dabei, so kann man die Bowlingkugeln durch einfaches Anspringen ebenfalls gegen seinen Rivalen einsetzen.

Level 2 – Das Einkaufszentrum

Wer diesen Level das erste Mal zu Gesicht bekommt, wird sicherlich ernste Zweifel haben, ihn über-

haupt mal zu schaffen. Aber keine Sorge – es wird schon werden!

Grundsätzlich gilt: Hüte und Beweise nach Möglichkeit nur in ruhigen Zonen einsammeln!

Vom Startplatz aus geht man am besten zunächst stur nach rechts. Die Ringe springen dann exakt über Bart hinweg. Der Versuch, ihnen auszuweichen, sei Fortgeschrittenen überlassen, denn er endet häufig tödlich. Im gleichen Atemzug bewegt man sich an den zwei Tüten vorbei (oder vielmehr drunterdurch), bevor man nach einer kleinen Wartepause auch noch den Pappbecher hinter sich läßt. Die nun folgenden Ringe sind wieder nach obigem Muster zu unterqueren.

So, und jetzt beginnt der Spaß!! Bart steht nun vor einer Grube nassen Zements und muß die vorgesehene „Umleitung" benutzen. Das Schwierige daran ist der Sprung auf die erste Plattform. Diesen Sprung muß man sehr gut üben! Seid nicht traurig, wenn Ihr beim ersten Mal alle Eure Leben im Beton versenkt, das ging mir genauso – und manchmal heute noch! Als Tip sei aber verraten, daß ein normaler Sprung mit ein wenig Anlauf ausreicht, und man nicht mit langen Jumps experimentieren muß.

Doch das war nur der Anfang. Die Sprünge auf die nächsten Plattformen sind teilweise genauso nervenzehrend. Den Gipfel dieses Sprungtrainings bilden allerdings die Lollys, die sich in schnellem Tempo drehen und bekanntlich nur besprungen werden können, wenn ihre Stiele nicht gerade nach unten oder oben zeigen. Auch hier gilt: Üben, üben, üben! Viel Erfolg! (P.S.:Es geht auch einfacher. Wenn man nämlich auf der zweiten Plattform dreimal senkrecht nach oben springt, dann transportiert sie Bart automatisch ans Ende der Grube. Aber das verrate ich nicht, ätsch!!). Als Ausgleich gibt es dann am Ende noch einen *Krusty* als Belohnung.

Den nun folgenden beiden Ringen entkommen, warten ein paar einfache Zuckerstangen auf uns. Kein Problem. Auch die folgende Anordnung macht keine Schwierigkeiten wenn man wartet, bis beide Gegner in etwa zu selben Zeit springen.

Doch dann kommt er – Doktor Marvin Monroe! Ihm braucht man nur dreimal auf die Birne zu hopsen, und er ist hin. Diese Vorgehensweise erfordert nur ein wenig Timing, da man dann springen muß, wenn er gerade nichts wirft.

Mit der Rolltreppe geht es dann in die Lederwarenabteilung. Diese bietet eigentlich keine besonderen Schwierigkeiten. Nur auf die folgenden Dinge sollte man achtgeben:

Man sollte auf jeden Fall mit Sprüngen im Bereich von Türen vorsichtig sein, da man sonst schnell ungewollt auf dem Kopf einer Person landet.

Was so springt wie ein Ring, das kann auch genauso unterquert werden.

Das Halbschuhgespann ist auch kein Problem, wenn man sich den auf dem Boden liegenden Hut als Warteplatz wählt.

Vorsicht vor den Cowboystiefeln! Sie krachen von oben herab und erheben sich nur für kurze Zeit wieder.

Am Ende dieses Stockwerkes erwartet uns ein Riesenschuh als Zwischengegner. Da er nicht schießt, ist er relativ einfach zu besiegen. Man springt lediglich in den Momenten, in denen er sich nicht bewegt, auf den Kopf seines „Führers", und das dreimal. Aufpassen muß man nur, daß man nicht unter den Riesentreter gerät und plattgemacht wird. Senkt er sich ab, so ist auch das Springen unter die Schuhsohle verboten!

Wieder eine Rolltreppe – und wir sind in der Spielwarenabteilung. Auch die ist ohne Probleme zu bewältigen. Allerdings spielen hier Kinder mit Tüten, was unsere besondere Vorsicht erfordert. Während einige Kids mit Tüten über den Köpfen herumlaufen (und somit nichts sehen), veranstalten andere eine Art Sackhüpfen damit. Des weiteren hat man hier auch noch mit Zauberutensilien zu tun. Die Zylinder, aus denen die Kaninchen heraussprimgen, kann man ebenfalls einsammeln. Die Langohren kann man unterlaufen, was aber nur in zwei Einzelschritten funktioniert. Dazu muß man sich genau zwischen sie stellen. Das erfordert allerdings ein wenig Präzision.

Hat man die angriffslustigen Bananenschalen (?) erreicht, so ist dies die letzte Stelle, an der man noch Beweise oder Hüte einsammeln kann. Es folgt nämlich wieder eine Zementgrube, diesmal mit Zauberstäben als Sprungziel. Abgesehen vom berühmten „ersten Sprung" (leider) ist sie aber völlig locker zu überqueren. Springt man vom letzten Stab ab,-wenn er seine höchste Position erreicht hat, so fällt einem auch ein „Kopf des Jebediah" vor die Füße. Über seine Funktion kann man sich aber streiten, da er ja nur ca. 5 Sekunden wirkt, sich in der folgenden Zone aber kein Gegner aufhält (auch schnelles Laufen bringt hier kaum Vorteile).

Weiter geht es mit ein paar Zauberstäben, die sich auf- und abbewegen. Dann aber kommt der letzte Zwischengegner dieses Levels: der Zauberer. Im Prinzip ist er genauso anzugehen wie die anderen Gegner auch. Als neue Schwierigkeit ist nur hinzugekommen, daß er sich laufend an neue Stellen zaubert und nur kurze Zeit nicht schießt. Den ersten Schuß sollte man hier immer abwarten. Dann: Attackeeeeee!!!!!

Die letzte Rolltreppe führt jetzt direkt zur Endgegnerin, Frau Botz. Um sie zu besiegen braucht man bloß die abgeworfenen Koffer mittels eines Sprunges wieder nach oben zu schicken, wobei man die Alte treffen sollte. Ohne die Hilfe von Marge ist dieses Vorhaben aber extrem gefährlich. Hat man Marge zur Verfügung, so braucht man bloß den ersten Koffern auszuweichen. Sobald Frau Botz zum ersten Mal von Marge entwaffnet wurde, hopst man auf den nächsten Koffer und wartet einen Augenblick, bis er Frau Botz erreicht hat. Diese Aktion wiederholt man noch ein paar Mal. Schließlich sucht die Gangsterin das Weite.

Level 3 – Der Krustyland Vergnügungspark

Im Vergnügungspark, der für uns leider kein besonders großes Vergnügen ist, sollte man zunächst die Ballons auf dem ersten Zelt einsammeln. Sobald die Tonne wieder erscheint, springt man einfach darüber und geht dann unter dem folgenden Bengel durch, wenn er gerade springt.

An den Glücksspielen sollte man auf jeden Fall teilnehmen, da mit etwas Glück entweder Münzen oder sogar *Krustys* zu gewinnen sind. Hier einige Tips dazu:
In der ersten Bude konzentriert man sich am besten auf die obere Reihe. Dazu springt man einfach hoch und drückt, wenn Bart seine höchste Position erreicht hat, die Feuertaste.
Das Glücksrad ist reine Glückssache – oder doch nicht? Um drei rote Ballons zu treffen, konzentriert man sich zunächst auf den mittleren (den Sprung muß man etwas abschätzen) und bewältigt die beiden oberen dann spielend mit der oben erwähnten Methode.
Bei der Schießbude visiert man vorzugsweise die dritte Reihe an und schießt in dem Moment, in dem sich eine Ente kurz vor dem Zielkreuz befindet.

Geht man weiter (vorsicht, Bombenwerfer!), so gelangt man zum Lukas. Wer es will, kann dieses Spiel ja mal probieren.... Obwohl die Schleuder anscheinend zu den Preisen gehört, kann man sie einfach mitnehmen. Auch den Ballon, den der Mann in der Hand hält, kann man ohne Probleme mitgehen lassen.
Das größte sich nun ergebende Problem dürften die „Killer-Clowns" sein. Man muß sie wohl oder übel überspringen, aber bitte rechtzeitig! Vorsicht ist auch geboten bei jenen Zelten, aus deren Fenster wieder *Glondipen* kommen (was oft dann passiert, wenn auch Clowns erscheinen!).
Hat man endlich die letzte rollende Tonne überwunden, so gelangt man ins „Fun House", wo man zunächst an einer Anordnung vertrackter Türen sein Geschick sowie sein Kombinationsvermögen testen kann. Schafft man es, so verwandeln sich alle Türen in Ballons – leider nur für begrenzte Zeit.

Das nächste Problem: Wie erreiche ich eine Plattform, die höher liegt als ich springen kann? Des Rätsels Lösung liegt in den verschiedenen Röhren, aus denen in regelmäßigen Abständen Gase aufsteigen. Aufpassen muß man nur, daß man nicht versehentlich zu weit fliegt.
Der weitere Weg wird noch von einem kugelnden Jungen erschwert. Hier heißt die Devise: Überspringen und SOFORT die Plattformen

erklimmen. Diese sind im Zickzack angeordnet und recht einfach zu absolvieren. Leider kommt schon wieder Explosives von oben, damit es nicht ganz so einfach wird. Ganz Mutige können sich in diesem Teil wieder einen *Krusty* schnappen. Die letzten paar Meter muß man wieder darauf achten, nicht mit einem Jungen zusammenzustoßen. Er kommt relativ spät nach dem ersten – man sollte daher kurz warten.

Wieder an der frischen Luft, erwarten uns Killer-Clowns und Kriechmonster. Dann kommt die Sensation: Das Riesenrad. Man springt einfach auf eine Gondel und fährt mit ihr auf die andere Seite. (Die Gondeln lassen sich von einem Zeltdach aus am einfachsten erreichen.) Sollten noch *Goals* fehlen, so hat man nun die letzte Möglichkeit, welche einzusammeln. Man muß aber danach wieder eine Extrarunde auf dem Riesenrad drehen, damit wieder ein neuer Ballon geflogen kommt.

Am Ende erwartet uns Bob, der Pausenclown. Die Tatsache seiner übergroßen Füße können wir hier für uns ausnutzen. Man springt dazu nur auf seine Latschen (was ihm nicht sehr angenehm zu sein scheint). Wichtig ist nur, daß man immer in seiner Nähe bleibt, da man so vor seinen großen Gewaltsprüngen sicher ist und ihnen gut ausweichen kann. Lisa kann diesen Kampf dadurch abkürzen, indem sie Bob einige Bowlingkugeln auf die Birne fallen läßt.

LEVEL 4 – Das Museum für Naturgeschichte

Vorab ein Hinweis zum Thema „Beweise" in diesem Level: Da außerhalb der Besuchszeit keine Besucher im Museum herumlaufen, muß man hier die Museumswärter inspizieren und ihnen die Beweise entlocken.

In Springfields Museum muß man so ziemlich auf alles gefaßt sein. Nach dem Überspringen des ersten *Glondipen* fallen seine Kollegen im wahrsten Sinne des Wortes „aus dem Rahmen".
Um an das erste EXIT-Schild zu gelangen, stellt man sich einfach rechts auf die Vitrine. Kurz bevor der *Zebloid* seinen Rahmen verläßt, macht man dann einen langen Sprung nach links in diesen Rahmen, dem sofort ein kleiner Sprung in den Rahmen links daneben folgen muß. Mit der Dart-Gun schießt man jetzt das Ausgangsschild im Sprung ab.
Noch ein Wort zu den Vitrinen: Man kommt an ihren Inhalt dadurch heran, indem man dem Tip aus der Anleitung Folge leistet und einfach mal ein paar Mal auf ihnen herumspringt. Ist man erfolgreich, so erhebt sich der Inhalt und man kann ihn einsammeln.

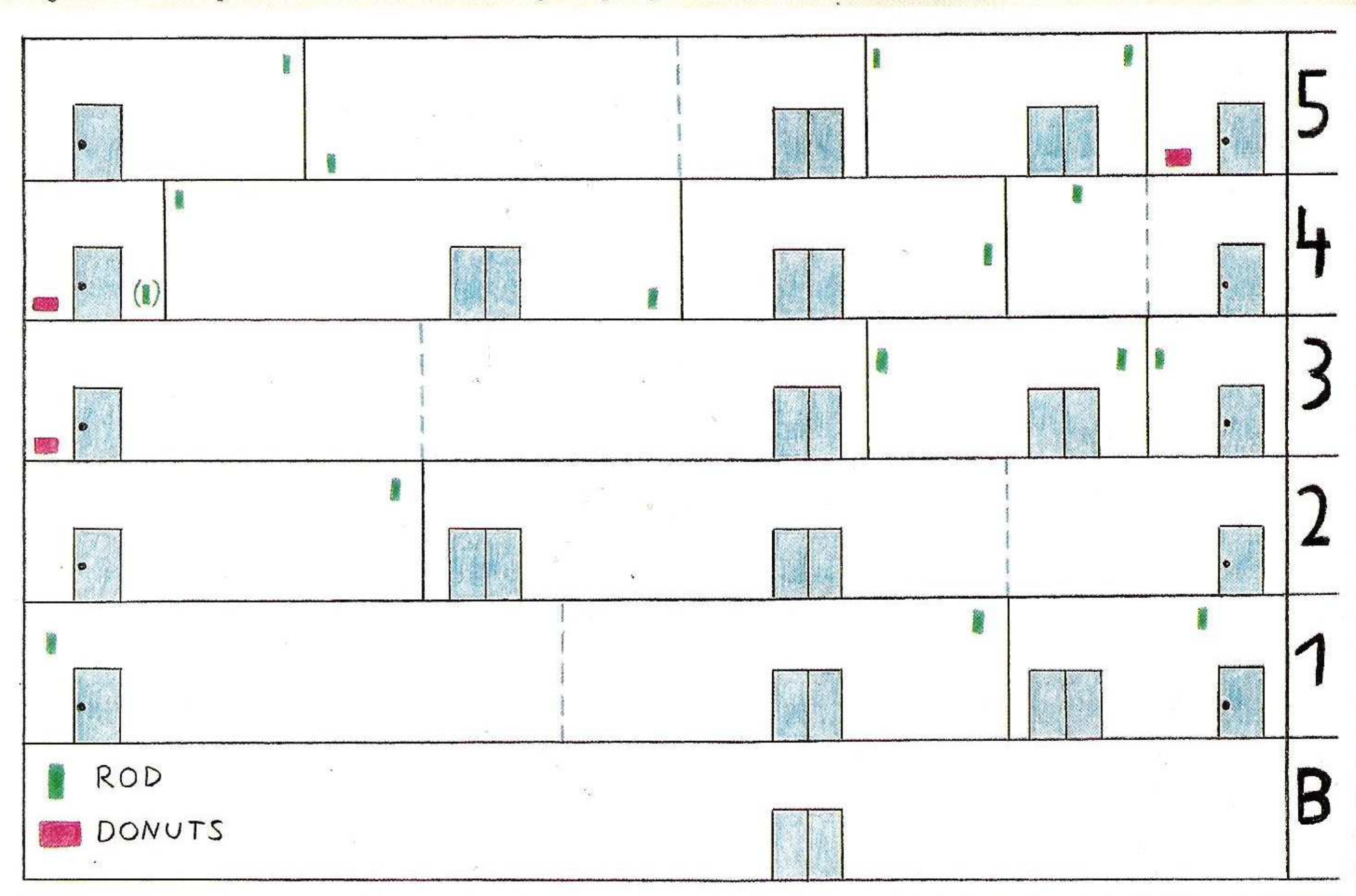
Die nächste Schwierigkeit besteht in der Alarmanlage des Museums. Dessen grafische Darstellung mag beim ersten Mal möglicherweise etwas irritieren, aber es ist eigentlich ganz einfach. Man stellt sich dazu einfach kurz vor den untersten Laser (am besten, wenn der oberste gerade aktiv ist) und wartet, bis der oberste Laser erneut feuert. Dann rennt man einfach unter ihm durch. Hat man den Dschungel erreicht (das zweite EXIT-Schild nicht vergessen!), so muß man sich etwas beeilen, da dort ein paar anhängliche Spinnen herumlaufen. Hat man den nächsten Baum unversehrt erklommen, so kann man sich mit einem langen Sprung nach links eine weitere Dart-Gun schnappen und/oder mit ein paar präzisen Sprüngen nach rechts die Treibsandkuhle überqueren – aber bitte nicht mit der Libelle kollidieren.

Nun steht Bart vor einem großen See. Um diesen zu überqueren, stellt man sich auf dem rechten Ast des Baumes an die äußerste Kante und springt, sobald sich im Wasser etwas regt, nach rechts ab. Dieser Sprung erfordert mal wieder etwas Timing. Auf dem Krokodil sicher gelandet, sollte man sich möglichst weit nach rechts bewegen, um nicht von der herabfallenden Kokosnuß getroffen zu werden. Sobald das Krokodil umkehrt, schnell einen Sprung auf das nächste machen. Aufpassen, daß man nicht versehentlich zu früh springt! Vom dritten Kroko im letzten Moment einen satten Sprung über die Spinne auf die andere Seite machen und der Kokosnuß ausweichen. Jetzt wird es etwas anstrengend: Man muß den Affen überwinden und über die Kuhle auf die andere Seite gelangen. Der Affe wirft ständig mit Ko-

kosnüssen – also Vorsicht! Auf der anderen Seite erwarten uns ein paar einfach zu unterquerende Spinnen. Diese sind reine Nervensache, man darf nur nicht zu leichtsinnig sein.

Dann aber kommt wieder ein Zwischengegner, eine schießende Pflanze! Man rennt einfach auf sie zu und springt auf sie drauf. Dort wartet man ihren nächsten Schuß ab, läßt sich links heruntersacken und springt erneut. Selbiges wiederholt man ein weiteres Mal – und die Pflanze ist Vergangenheit. Nach gewonnenem Kampf auf den den sogar einen kleinen Nutzen hat beim gefahrlosen Erreichen des EXIT-Schildes. Den Abschluß dieser Stätte bildet nun noch eine weitere Laserbarriere, die aber keine Probleme mehr bereiten sollte.

So, Freunde! Jetzt kommt mal wieder ein kleines Sprungtraining auf uns zu. Kurz nachdem man den ersten roten Stein betreten hat, färbt sich ein weiterer rot. Diesen gilt es jetzt exakt zu bespringen. Daraufhin folgt wieder ein anderer, usw. Kurz vor dem Ende muß man einen etwas längeren Sprung



machen. Auf keinen Fall darf man hier zu lange warten, da die letzte Platte schnell wieder verschwindet!

Hat man diese Gemeinheit auch lebend überwunden, so kommt es noch dicker: Jetzt steht man vor der Aufgabe, auf einen recht weit entfernten Mauerstein springen zu müssen. Hat man diesen Todessprung (leicht ist nun wirklich nicht zu nennen) geschafft, so erscheint nach kurzer Zeit ein weiterer, während der, auf dem man vorher stand, verduftet. Das heißt, man muß obiges Schema quasi nochmal anwenden. Viel Spaß!

(Wer es nun überhaupt nicht schafft – nur keine Panik! Es gibt nämlich auch an dieser Stelle eine leichtere Abkürzung. Man stellt sich lediglich auf die zweite rote Platte und macht einen kleinen Sprung nach rechts oben. Dann steht Bart auf einem Mauerstein und kann, mit Hilfe einiger kleiner Sprünge nach rechts, das gesamte „Sprungtraining" übergehen!).

Hat man die andere Seite in noch immer lebendigem Zustand erreicht (Bravo!), geben sich nun ein paar Schlangen in Körben die Ehre, die es zu überspringen gilt. Dazu braucht man sich nur knapp vor sie zu stellen und dann einen gewagten Sprung darüber zu machen. Wer anschließend nicht aufgespießt werden will, der sollte den nagelartigen Speeren, die folgen, ein bißchen Aufmerksamkeit schenken. Hier sind hohe und zugleich kurze Sprünge gefragt.

Jetzt muß wieder eine Zwischenaufgabe gelöst werden. Es gilt, durch Anspringen der goldenen Figuren, ihnen Symbole zu entlokken. Diese Symbole muß man einsammeln, wobei der „Stumpf" in der Bildschirmmitte stets etwas größer wird. Dabei muß man aufpassen, daß man nicht mit den Spinnen zusammenzustößt, die in unterschiedlichem Tempo die Mauer herunterflitzen. Außerdem ist noch zu beachten, daß jeweils nur ein bestimmter Ritter ein Symbol abgibt, während die beiden anderen auf Barts Sprung gar nicht reagieren.

Ist der Stumpf hoch genug (Bart weigert sich dann, weitere Kreuze an sich zu nehmen), so muß man einen letzten, präzisen Sprung auf ihn machen. Dieser Sprung darf auf keinen Fall zu hoch ausfallen, da man sonst auf der Mauer statt auf dem Stumpf landen würde. Hat man es aber geschafft, so versinkt er mit lautem Krachen im Boden, und die Aufgabe ist gelöst.

Wieder einige Speere überwunden, muß man aufpassen, daß man sozusagen nicht vom wilden Affen gebissen wird. Beide Äffchen springen lediglich hin und her, sie sollten daher keine große Schwierigkeit darstellen.

Geht man nun einige Schritte weiter, so öffnet sich eine Steintür und eine Mumie kommt zum Vorschein. Diese Mumie ist wieder einer dieser lästigen Zwischengeg-

Stumpf steigen und das EXIT-Schild erlegen.

Jetzt kommt wieder eine heikle Situation. Der Alarmlaser hier schießt stetig auf gleicher Höhe, dahinter befindet sich wieder ein Bild mit einem *Zebloid*. Es braucht einen wirklich präzisen Sprung an dieser Stelle, nicht zu kurz (sonst Laser), nicht zu lang (sonst Monster). Hat man es geschafft, so kommt zunächst wieder etwas Routinearbeit. Außerdem hat man zum zweiten Male die Chance, einen „Kopf des Jebediah" zu erhaschen, der diesmal unter Umstän-

ner und somit auf die altbekannte Weise zu besiegen. Äußerst unangenehm ist allerdings die Tatsache, daß sie so unglaublich wendig ist. Daß sie außerdem noch schießt, ist ja nun fast schon normal. Hat man sie geschafft, so kann man beruhigt die nun folgende Routinearbeit erledigen. Wem noch EXIT-Schilder oder Beweise fehlen – bitte sehr! Wer aber zu voreilig springt, könnte eines seiner Leben in Gefahr bringen, denn erstmalig taucht hier ein Wärter auf, der NICHT mutiert ist. Ansonsten gibt es in diesem Teil keine schwierigen Dinge.

Dann jedoch folgt eine echt heiße Sache. Man steht vor einem Lavastrom und sucht nach einer Möglichkeit, diesen zu überqueren. Wer es aber so machen will, wie es offenbar gedacht ist, der riskiert schon wieder seine Leben. Man kann nämlich, wenn man nahe an der Kante steht, eine Stufe höher springen. Dann reicht ein Superlang-Sprung aus, da der obere Teil des Lavastromes etwas schmaler ist als der untere.

Es folgt eine Sauriergrube. Diese ist mit Skeletten ausgestattet, die Bart als Sprungziele benutzen kann. Dem ersten Flugsaurier muß man nach links ausweichen, auf keinen Fall sollte man versuchen, ihn zu überspringen! Bei den Sprüngen auf die übrigen Teile muß man beachten, daß man nur auf den flachen Abschnitten stehen kann. Der zweite (längere) Sprung sollte ein Superlang-Sprung sein. Um einer Kollision mit dem zweiten Flugsaurier zu entgehen, muß man so früh wie möglich auf den sich bewegenden Schädel springen. Größte Vorsicht ist auch beim letzten Sprung angesagt!

Eine weitere Grube wird von einem riesigen Saurier besetzt. Ähnlich wie bei dem Lavastrom muß man nahe an die Grube herangehen und hochspringen (hier geht es eine Stufe höher als bei der Lava!). Dann dem Saurus auf den Kopf springen und ihn mit ein paar Fußtritten einschläfern. Daß man dabei wieder Geschossen ausweichen muß, sollte sich mittlerweile nun wirklich von selbst verstehen, oder? Beim Abstieg von seinem Rücken darauf achten, daß man rechtzeitig abspringt, da man sonst abstürzt.

Danach gibt es wieder einige simple Laser und dann kommt der Endgegner dieses Levels. Es handelt sich dabei um einen offensichtlich etwas agressiven Mann. Er greift mit einer besonderen Taktik an – als sei er ein Kegler. Seine Geschosse bewegen sich recht langsam, dadurch ist er ebenfalls relativ einfach zu besiegen.

Level 5 – Das Atomkraftwerk

Zum Atomkraftwerk gibt es nicht viel zu sagen. Wo sich die gesuchten Stäbe befinden, ist am besten der Karte zu entnehmen. In diesem letzten Level kommt es vor allem auf gute, präzise Sprünge und gutes Timing an. Aber auch hier einige Tips:

Man kann sich von den Familienmitgliedern helfen lassen. So ist Homer beispielsweise in der Lage, alle Monster in der Umgebung zu verjagen. Man muß ihm dafür aber eine Packung Donuts geben.

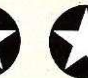
Auf der Suche nach dem letzten Stab sollte man daran denken, daß Maggie auch mit einem solchen spielt.

Keine voreiligen Sprünge machen. Sofern es die Zeit zuläßt, lieber einen Moment warten und die Situation überschauen.

Die Zahlenkombinationen für jedes Stockwerk kann man bei Lisa erfragen.

Hat man nun endlich alle gesuchten Energieleiter eingesammelt und wieder in den Reaktor eingebaut, so ist das Spiel beendet. Viel Erfolg! ■

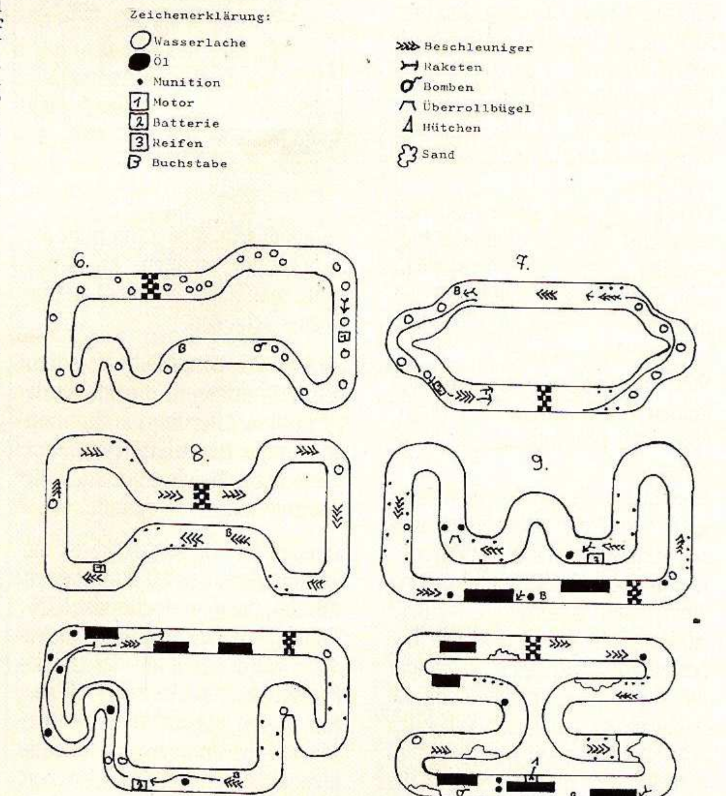
Kai Andres



Super R.C. ProAm

Hier sind die Karten von fast allen Strecken. Lediglich die ersten fünf fehlen, da sie noch recht einfach zu befahren sind. Die Verteilung der Bonusgegenstände gilt nur, wenn die Runde beim ersten Mal geschafft wird, ansonsten kann die Anordnung von Motor, Reifen und Batterien eine andere sein.

Vor den Streckenbeschreibungen noch einige generelle Tips: Öllachen sollte man nicht immer meiden. Liegen sie beispielsweise in einer Geraden auf einer Linie, kann man durch das Schleudern etwas Vorsprung gewinnen. Überrollbügel sollte man immer zu erreichen versuchen. Zwar kann es passieren, daß man dabei aus der Bahn gerät, dafür kann man allerdings später umso mehr auf die Tube drücken. Wenn ein Gegner einen Überrollbügel ergattert hat, sollte man ihn möglichst schnell abschießen, damit man nicht von der Fahrbahn gedrängt wird. In höheren Leveln sollte man bevorzugt die Raketen verwenden, da man mit ihnen mehr Chancen hat, die Gegner noch vor dem Ziel zu erwischen. In höheren Leveln kann man auch versuchen, immer hinter dem ersten Wagen herzufahren. Das ist zwar nicht ganz einfach, hat aber den Vorteil, daß man von den anderen nicht gejagt wird.



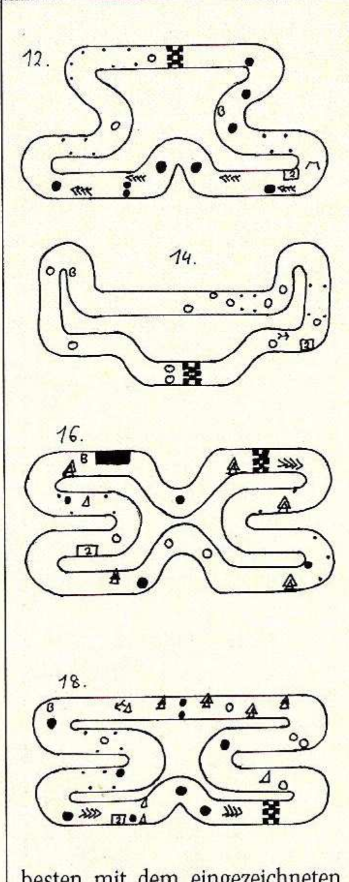
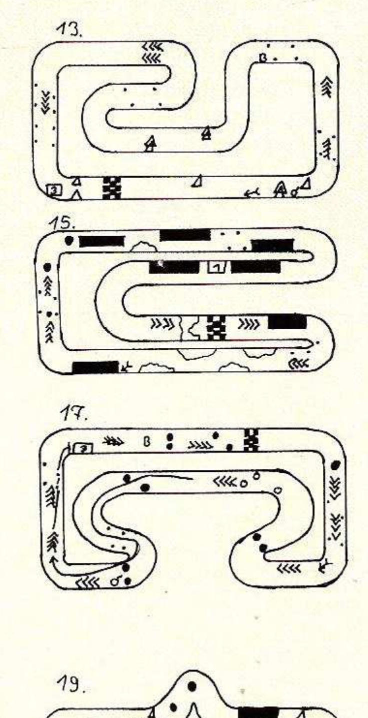
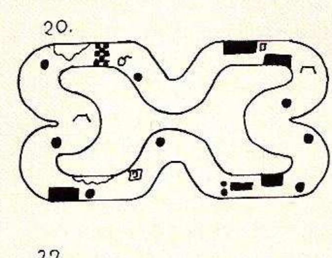
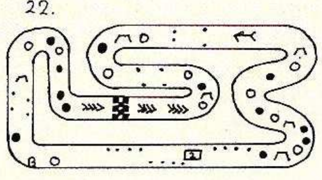
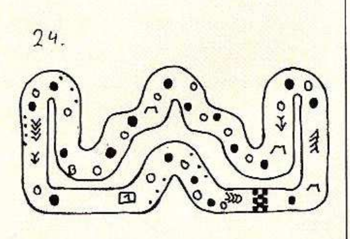
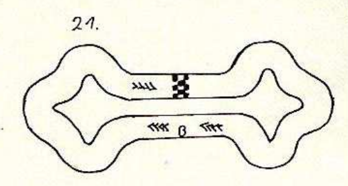
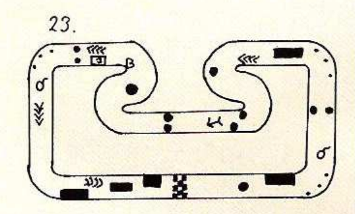
Strecke 6: Auf dieser Strecke gibt es keine sonderlich schwierigen Stellen. Man muß nur darauf achten, daß man nicht dauernd durch Wasserlachen fährt. Man sollte sich immer auf der Fahrbahnmitte halten.

Strecke 7: Die Schwierigkeit auf dieser Strecke besteht darin, die Wasserlachen in den Kurven zu umfahren. Eine Lösung ist in den Karten eingezeichnet.

Strecke 8: Diese Strecke ist nicht sonderlich schwer. Da die Gegner keinen Beschleuniger auslassen, wird man sehr schnell abgehängt, wenn man ihnen nicht gleichtut. Die Ideallinie liegt in der Mitte der Fahrbahn.

Strecke 9: Wenn man alle Buchstaben eingesammelt hat, erhält man in dieser Runde einen neuen Wagen. Mit ihm ist es kein Problem, die Strecke zu meistern. Die Ideallinie verläuft wieder in der Fahrbahnmitte.

Strecke 10: Die Problempunkte dieser Strecke umfährt man am

besten mit dem eingezeichneten Kurs, ansonsten sollte man sich wieder in der Mitte halten.

Strecke 11: Auf dieser Strecke stellen die sehr schnellen Gegner die einzige Schwierigkeit dar. Da sie so schnell sind, sollte man versuchen, die Bombe in der Fahrbahnverengung zu umfahren, da man sonst verloren ist.

Strecke 12: Außer auf der Zielgeraden sollte man sich auf der Innenseite der Fahrbahn halten. Die Beschleuniger sollte man meiden, da ihre Benutzung fast immer mit einem Crash endet.

Strecke 13: Sofern man sich nicht in den Hütchen verkeilt, ist diese Strecke recht einfach. Ausnutzung aller Beschleuniger ist anzuraten.

Strecke 14: Die Wasserlachen auf dieser Strecke sollten an der Außenseite der Fahrbahn umfahren werden. Achtung – schnelle Gegner!

Strecke 15: Sofern man nicht allzu oft durch den Sand fährt und dabei den Kontakt zum Feld verliert, ist auch diese Strecke kein Problem. Den Motor sollte man sich nur holen, wenn man genügend Vorsprung besitzt.

Strecke 16: Ab dieser Strecke werden die Gegner noch schneller, die Hindernisse noch fieser, aber was soll's...

Strecke 17: Hier gibt es, wenn alles gut gelaufen ist, wieder einen neuen Wagen. Die Ideallinie liegt außer an den eingezeichneten Stelle in der Fahrbahnmitte.

Strecke 18 Die Öllachen sind hier recht unfair verteilt, so daß man schon etwas experimentieren muß, um die Ideallinie zu finden. Wenn man zu oft aus der Bahn fliegt, hat man kaum Chancen auf den Sieg.

Strecke 19: Hier sollte man sich möglichst auf der Außenseite halten. Den Gegner sollte man nicht aus dem Blickfeld verlieren, da man dessen Vorsprung sonst nicht mehr aufholen kann.

Strecke 20: Hier sollte man sich keinen Fehler leisten und versuchen, den Überrollbügel zu erhaschen.

Strecke 21: Sehr schnelle Gegner garantieren ein spannendes und schweres Rennen. Die Kurven sollten so eng wie möglich und ohne anzustoßen genommen werden. Außerdem sollte man keinen Beschleuniger verpassen und nicht auf die Gegner schießen, da sie nach einem Beschuß erheblich schneller und aggressiver werden.

Strecke 22: Auch hier sind die Gegner sehr schnell. Aber wenn man immer auf der Innenseite der Fahrbahn fährt und sich den Überrollbügel schnappt, kann man die Strecke gut schaffen. Allerdings sollte man auch hier nicht auf die Gegner schießen.

Strecke 23: Hier bleibt es jedem selbst überlassen, die Ideallinie zu finden. Allerdings sollte man auf einige Beschleuniger lieber verzichten, gleiches gilt auch für Schüsse auf den Gegner.

Strecke 24: Diese Strecke ist die letzte und muß so oft durchfahren werden, bis man nochmals „NINTENDO" zusammen hat. Durch die unfaire Verteilung der Ölflekken ist die Strecke sehr schwer. Am besten nimmt man die Kurven auf den Innen- und Außenlinien, außerdem sollte man keinen Überrollbügel auslassen und keinen Gegner beschießen. ■

Thomas Neuffer

Crash Course

Wenn man auf dem PC während des Beschleunigens mit der Taste „W" in den Leerlauf schaltet und weiter Gas gibt, so erreicht man recht schnell eine Höchstgeschwindigkeit, die jenseits der Tachoskala liegt. Der Effekt ist um so größer, je kleiner der vorher eingelegte Gang war. Die auf diese Weise aus dem ersten Gang erreichte Geschwindigkeit übertrifft sogar die mit dem Nitroboost erreichbare und erlaubt auch mit einem arg demolierten Auto oder abseits der Straße anständige Geschwindigkeiten. ■

Ulf Müller

Deuteros

Ein kleiner Trick, um möglichst schnell alle acht Galaxien zu erobern: Nähert man sich einer von Methanoiden besetzten Station ohne Treibstoff, wird man nicht bemerkt und angegriffen. Dazu geht man wie folgt vor:

Man startet mit möglichst wenig Treibstoff (etwa für nur zwei Tage) von einer eigenen Station und fliegt in Richtung Feind. Zwar geht einem unterwegs der Sprit aus, aber man kommt trotzdem an, wenn auch etwas später. Sobald die Station erreicht ist, kommt die Meldung, daß man auf den Planeten fällt. Jetzt einfach auf 'Andokken' klicken und den Selbstzerstörungsmechanismus ausschalten. Jetzt hat man die Station eingenommen und gleichzeitig den ganzen Vorrat der Sternendrohnen der Methanoiden eingenommen. ■

Jörg Krüger

Mad TV

Wenn man viermal hintereinander die Sendung „Kultur Heute" sendet, erhält man von Betty den Generalschlüssel, mit dem man jede Türe öffnen kann. ■

T. Eisenhuth

Monkey Island 2

Hier sind die Stichwörter, unter denen man in der deutschen Version in der Bibliothek nachschlagen muß: *Voodoo, Schiffwracks, Zitate.* ■

Felix Marcon

Pools of Darkness

Als Ergänzung zu den Karten in der ASM 4/92 hier noch einige zusätzliche Tips, um in den zahlreichen Kämpfen besser abschneiden zu können.

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Bei POD sind sehr hohe Character-Levels für menschliche Characters möglich, im Gegensatz zu den anderen AD&D-Spielen von SSI. Daher sollte man hier 'Rassist' sein und auf Zwerge und (Halb-)Elfen verzichten, denn ein maximaler Level von 9 als Fighter oder 8 (Elf: 11) als Magier läßt solche Character stets in der Zweitklassigkeit versauern. Einstiegslevel liegen immerhin schon um 14! Das betrifft ganz besonders die erreichbaren Hit-Points und die Durchschlagkraft von Magie gegen Gegner mit teilweiser Magie-Unempfindlichkeit. Der „Delayed Blast Fireball„ eines Magiers vom Level 20 trifft z.B. Dark Elves (Drow) mit gut 80% Wahrscheinlichkeit, der „Fireball" vom 8-Level-Halbelf vielleicht mit 5%, ist also fast nutzlos. Daher: Menschen nehmen und im Verlauf des Spieles zu Dual-Class-Characters trainieren! Dazu am besten Rangers bis Level 16 aufsteigen lassen, die haben dann bereits 2 „attacks per round" und auch einiges an Magie (sogar „neutralize poison"!), und sie können als Ranger/Magier Rüstung und Schild tragen, wenn sie erst hoch genug aufgerückt sind. Bis dahin müssen sie dann zwar erstmal kommen, sind aber als hochrangige Magier UND ausgezeichnete Kämpfer (besonderer Bonus gegen Riesen-Monster!) fast unschlagbar. Nicht umsonst dürfen nur maximal drei Ranger einer Spielgruppe angehören – sie sind einfach zu stark, die Jungs.

Daß ich hier so lange über Gruppenzusammenstellung schreibe, hat seinen Grund: Ich habe POD mit meiner 'Standardtruppe' aus 'Human Cleric', 'Human Paladin', 'Human Magic-User', 'Dwarf Fighter/Thief' und 'Half-Elf Fighter/Mage' sowie 'Half-Elf Cleric/Fighter/Mage' angespielt. Und bin dann trotz aller SSI/AD&D-Erfahrung schier verzweifelt, weil die drei Multi-Class-Characters in diesem hammerharten Spiel, mit unerwartet dichter, intensiver Atmosphäre, einfach keinen toten Hering vom Teller gezogen haben. Also mit drei 'Human Rangers' anstatt der Multi-Wenigkönner starten. Im Laufe des Spiels dann in der 'Hall of Training' auf zweimal 'Magic User' und einmal auf 'Thief' umschulen lassen (Achtung! Dieb kann nur werden, wer z.B. 'Neutral good' als 'alignment' hat), um über den 'Backstab attack' zu verfügen.

Die Marschordnung ist wohl am besten Cleric – Paladin – Ranger, hinten Magier (Mitte) und zwei Ranger. NPC nach Armor Class vorn oder hinten. Die Anfangsausrüstung ist schon sehr gut, man sollte im Lauf des Spiels besonders 'Silver Shields' (die reflektieren, da kommt bei Medusen und Basilisken Freude auf!) und bessere Waffen sammeln. Gerade die Ranger brauchen GUTE Bogen und Pfeile. Eventuell mal neue Characters schaffen, aufnehmen, Sachen verteilen, mit 'Drop' löschen!

Beim Auswürfeln der Characters lieber mal ein bißchen länger probieren. Generell auf 'Dexterity' 18 warten, denn das senkt die Armor Class (AC) entscheidend. Auf 'Strength' 18+ bei Rangern / Paladinen achten. 'Constitution' sollte nicht unter 16 sein. Beim Cleric muß 'Wisdom' hoch (18) sein, das gibt Bonus-Zaubersprüche. Beim Magier UND den Rangern, die nachher auf die Magier-Schulbank sollen, UNBEDINGT auf hohe Intelligenz (18) achten. Man kann zwar mit 'Modify' alle Werte ändern, aber damit alles aufs Maximum zu hauen wäre stillos.
Ein Vorschlag: Hat man z.B. einen starken 'Cleric', dessen 'Wisdom' bei 16 liegt, 'Charisma' aber bei 17, dann einfach Charisma um vier Punkte vermindern, Wisdom um zwei rauf (d.h. Transfer-Punkte halbieren).

Bei 'Strength' größer als 18 sind 25 Prozentränge etwa mit einem 'vollen' Punkt gleichzusetzen. Dabei keinen Wert unter 9 (Mittelwert) senken. Die 'Hit Points' kann man nach Änderungen von Strength / Constitution eventuell ein wenig nach oben korrigieren.

Noch ein Vorschlag für die Icons: Kämpfer / Ritter blau (Paladin mit Weiß im Schild), Cleric weiß, Magier rot/lila, Dieb grün (wie Robin Hood), Ranger gelb (das blieb übrig), für gemischte Characters Farben mischen. Für NPCs werden hier 'Sonder-Icons' gegeben. Und im Kampfgetümmel weiß man immer, wer was kann (und was nicht bzw. nicht gut ....:).

Tips zum Spielablauf: Phlan

Beim Spielanfang in Phlan sollte man im Magic Shop unbedingt einen 'Wand of Magic Missiles' und ein 'Cloak of Protection+1' für den Magier kaufen. Dafür quasi zum Test der Gruppe bei der Tavern in den früheren Slums eine Keilerei mit Ettins probieren, das gibt Erfahrungspunkte (ggf. dann Training auf ein Level höher!) und einige Gems.
Wenn das Geld immer noch nicht reicht, kann man in der 'Hall of Training' einige neue Character anlegen, deren Items verteilen und die Leutchen wieder löschen und anschließend die Sachen verkaufen. (Dies ist auch eine gute Methode, um während des Spiels an neue 'Arrows+2' zu kommen, die gibt es nämlich nur im Laden in Mulmaster zu kaufen und gelegentlich bei herumziehenden Händlern).

Die Wanderung durch die Realms ist wegen der reichlich vorhandenen 'Undead', 'Monsters' und 'Dragons' nicht gerade einfach. Öfter speichern! Besonders die 'Drain Attacks' durch Untote, bei denen der Getroffene Erfahrungspunkte und Levels verliert, sind lästig ('Restore' hilft nur bis auf den Anfang des erreichten Levels). Mit 'Turn' kann man aber allerhand anfangen (auch der Paladin bei höherem Level!); gegen 'Lightning Bolt' sind Vampire leider immun, auch wenn sie oft noch so schön in einer Reihe stehen.

Tips zur Magie

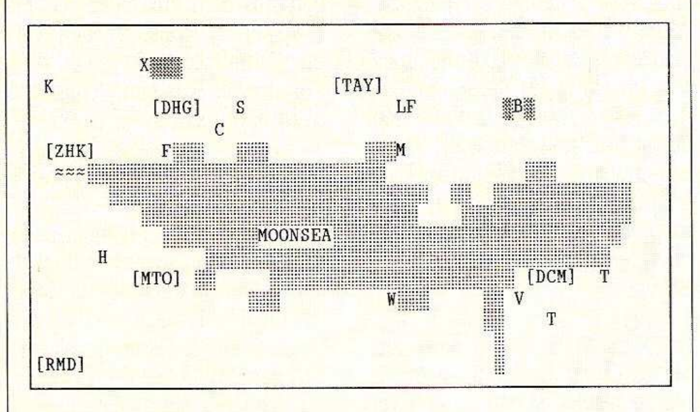
'Enlarge' macht aus einem Kämpfer in Orten oder Höhlen für längere Zeit (aber leider zu kurz im freien Lande!) einen wahren Riesen mit 'Strength' 21 bzw. 22. Stets verwenden, es hält länger vor als die paar 'Magic Missiles'. An Level-2-Spells sind die 'Stinking Cloud', für den Magier 'Mirror Image' und einmal 'Knock' zu empfehlen, im Level 3 'Fireball', 'Lightning Bolt' und einmal 'Haste' für den Fall,

daß es eng wird. Im Level 4 'Ice Storm' und einmal 'Confusion' lernen und ggf. ein 'Minor Globe of Invulnerability', in Level 5 dann 'Cone of Cold', Level 6 den 'Globe of Invulnerability' und 'Flesh to Stone'/'Stone to Flesh'. Der 'Delayed Blast Fireball' feuert, entgegen seinem Namen, sofort und ist damit ungeheuer stark. 'Mind Blank' ist ein guter defensiver Spell im Level 8, auch 'Power Word, Blind' sollte man einmal können. („Einmal" heißt hier 'bei EINEM der Magier einmal'). Die offensiven Spells (Fireball,Ice Storm, Cone of Cold, Delayed Blast) bevorzugen. Im Level 9 kann man 'Meteor Swarm' und 'Monster Summoning' gut verwenden.
Die 'Death Spells' (6/9) haben den Nachteil, daß ihr Effekt nicht einfach zu begrenzen ist und schon mal einen aus der eigenen Truppe aus den Latschen hauen kann: 'Meteor Swarm' und 'Cone of Cold' sollte man NIE über den Köpfen der eigenen Leute anwenden, denn die kriegen dann auch was ab. Beim Cleric sind 'Prayer' und 'Bless' (leider nur kurz wirkend) sowie 'Protection from Evil, 10"' wichtig. 'Heal' sowie 'Blade Barrier' sind zu empfehlen, wobei man sich mit der letzteren gut eine Flanke sichern kann (und auf dort schon stehende Gegner echt bestechend wirkt). Die anderen Spells sollte man sich nach den jeweiligen Hauptgegnern einteilen, etwa bei Kalistes (Giftspinnen) und Moander (giftige Pflanzenmonster, teils auch 'Versteinerung') einige 'Neutralize Poison' parat haben.
Die reinen 'Ranger-Spells' sind an sich nicht so fürchterlich effektiv, aber die Magie-Spells der Ranger gehen bei einem Magier/Ranger nicht verloren, so daß der dann reichlich 'Enlarge' etc. hat.

Caves of the Silver Blades

Die Episode bei den 'Caves of the Silver Blades' ist nicht zu schwer und bringt einige Erfahrungspunkte. Eine alte Bekannte (Vala aus 'Secret of the Silver Blades') schließt sich der Gruppe an. Sollte die Gute in einem Kampf mal umfallen (unconscious), kann man ihre Rüstung und Schild mopsen (gegen eigene Sachen austauschen!). Zur Not kann man ja auch mal mit 'Stinking Cloud' oder 'Hold Person' nachhelfen und darauf warten, daß ein Gegner nochmal zuschlägt (Merke: NPCs sind hier zwar im Kampf steuerbar, geben aber keine Gegenstände her). 'Silver Shields' lassen jede Medusa abblitzen. Wenn man bei Kämpfen gut vorbereitet reingeht ('Enlarge, Prayer, Bless, Prot. from Evil'), dürfte nichts anbrennen. Heißer Tip: Gelegentlich ist nach einem 'Area on/off' der VGA-Bildschirm ein wahres Augenpulver (invertierte Farben?), dann nochmal 'Area' an- und ausmachen.

Forgotten Realms, Übersicht (nicht schön, aber nützlich)



Die Objekte ohne [] sind im Bildschirm nicht sichtbar!

[ZHK]	Zhentil Keep
[DHG]	Dragonhorn Gap, Steading mit Giants
[TAY]	Stockade mit Giants & Ogres, "Taydome's Keep"
[MTO]	Mage's Tower (danach: Phlan im Untergrund!)
[RMD]	Ruinen von Myth Drannor
[DCM]	Dark City von Mulmaster
B	Höhlen der 'Silver Blades', N von Hulburg
C	Crossroads, befestigt
F	Farmyard
H	Hütten im Tal
K	Keep (Wehrturm)
LF	Large Farmyard
M	Melvaunt, Tempel steht noch
S	Small Stockade (mit Truppen aus Phlan)
T	Tunnel-Mündungen zur Höhle von Arcam unter Mulmaster
V	small Village
W	Wayhouse
X	Aerie (Drachenhöhle, Eingang -> Thorn), W vom Krater

Zhentil Keep

Für Zhentil Keep gibt es einen Geheimtip: Hat man sich z.B. rechts vom Eingang mit einer Gruppe von Dark Elves (nach Sieg über die Drow in den Katakomben Zhentil Fighters und Mages) angelegt, dann wird Alarm gegeben und man wird mit hoher Wahrscheinlichkeit beim Ausruhen in der Taverne gestört. Läuft man aber kurz aus der Geheimtür in der Sackgasse nördlich der Taverne oben raus (nicht weitergehen, sonst ist die Tür zu) und wieder zurück, ist der Alarm aufgehoben. Damit kann man seine Kämpfe recht gut 'dosieren', es eignet sich gut dazu, die drei (Noch-nicht-wieder-) Rangers hochzutrainieren. Aber Achtung! Wenn man zu oft beide Drow-Gruppen angreift, kommen keine weiteren mehr und auch keine Zhentil Fighters, nachdem man mit den Drow fertiggeworden ist. Daher sollte man sich etwa ab Magier-Level 9 bei den 'Neuen' langsam in die Gefilde von Manshoon im Norden wagen und jeweils zum Training/Rasten zurücklaufen. Der Magie-Laden ist teuer, aber man kann hier erbeutete 'Bracers' verkaufen, 'Magic Scrolls' erwerben und seine Magier büffeln lassen. Das 'Mace+4' in der Gasse im Südwesten sollte man UNBEDINGT kaufen, so was Gutes für den Cleric findet man sonst kaum (Es IST ein 'Lifetime Deal'!).
Achtung, Falle: Irgendwo in Zhentil Keep gibt es einen 'Ring of Protection from Evil 10"', der NICHT richtig geht. Irgendwann ist der Schutz verflogen, und wenn man den Ring abnimmt, hängt das Programm. Trägt also jemand so einen Ring und 'Magic-Display' zeigt nichts, einfach den Spell per 'Cast'(!) erneuern und DANN den Ring wegwerfen!

Dungeons unter Zhentil Keep

Im Sklaven-Gefängnis unter den Dark-Elf-Höhlen gibt es einige beinharte Kämpfe, besonders mit den 'Pets of Kalistes'. Das sind magisch erzeugte Riesenspinnen, die giftig beißen, ihre 59 'Hit Points' haben und dazu zaubern können, daß die Wände beben. Besonders eklig der 'Desintegrate'-Spell, von dem man Getroffene zwar mit 'Resurrection' wieder hinkriegt, aber alle Gerätschaften sind 'desintegrated', also weg. Diesen Biestern also vorrangig auf die Mandibeln hauen, quasi wie gefährliche Magier/Kämpfer behandeln!
Die 'Boots of Speed', die man hier erbeutet, machen den Träger doppelt schnell ('Move'-Werte) und verbessern seine 'Armor Class' (+2). Am besten sollte man sie dem Dieb geben! Zum Bewegen gibt es noch einen Trick: hat ein Kämpfer z.B. einen Weg nach Norden von 11 Schritten zurückgelegt (bei 12 möglichen), dort einen Gegner mit einem Streich in die ewigen Jagdgründe geschickt und will jetzt noch einem zweiten z.B. weit im Süden ans Leder – ESCAPE drücken! Und er steht mit 12 Bewegungspunkten AM AUSGANGSPUNKT seiner Reise, kann den Unsympathen im Süden also noch bequem erreichen. Da haben die Programmierer wohl etwas geschlampt.

Kalistes Land

Achtung: mitgebrachte magische Waffen – außer 'Drow'-Waffen! – gehen beim Übergang in Kalistes Land (Zwischenstation: Elminster) verloren. Nach dem abschließenden Kampf im Drow-Tempel daher die HANDS von der Kalistes-Statue zerstören (schließt Portale in die Realms) und durch den nördlichen 'Pool' zu Elminster gehen. Dort alle nicht benötigten Gegenstände (Scrolls etc.) im 'Storage' lassen. ACHTUNG! Gerade hier kann einem der 'defekte' „Ring of Protection from Evil" einen bösen Streich spielen! Spiel mehrfach speichern. Dann die Drow-Waffen erbeuten und zurück nach Zhentil Keep gehen, die Waffen identifizieren lassen und in der billigen 'Armory' die Ausrü-

stung mit NICHTMAGISCHEN Shields, Arrows, Short Bow/Composite Long Bow, Mace und Darts vervollständigen. 'Rings of Protection+x' überstehen die Reise NICHT, alle anderen Ringe schon.

Für Kalistes' Land und die anderen Dimensionen gibt es einen Trick, den Verlust der bisher erbeuteten Waffen zu vermeiden. Dafür bei Elminster VOR dem Übergang in Kalistes' Land (alle guten Dinge sind noch da) auf 'Train' gehen und nacheinander alle Party-Mitglieder einzeln (!) 'Removen', wieder dazu-addieren und NOCHMAL mit 'Remove' entfernen. Jetzt fragt das Programm, ob es z.B. „Overwrite Merlin?" machen soll. 'No' antworten und den Character als 'Merlin2' speichern (max. 8 Buchstaben!), dann 'Merlin' wieder aufnehmen. Und nach der ersten Episode in Kalistes Land (im 'Ruined Temple') wieder bei Elminster auf 'Train' gehen, einen anderen Character als Merlin mit 'Remove' (NICHT 'Drop', dann ist er GANZ weg!) entfernen, 'Merlin2' dazuholen und dem Original-Merlin die Super-Items wiedergeben. Merlin2 geht danach in den wohlverdienten Ruhestand ('Drop'). Nach der gleichen Methode kann man natürlich auch in Kalistes' Land erbeutete Gegenstände in die 'normalen' Realms zurückretten, Dinge duplizieren und so weiter. Die Gegenstände sind die gleichen, man muß sie nur an dem Übergang zwischen den fremden Dimensionen und dem Camp von Elminster auf der Seite der Realms vorbeischummeln.

In der 'Village' in Kalistes Land liegt der Eingang zum 'Lair of Kalistes'. Erst hierher gehen, wenn man in den 'Testing Grounds' den 'Ward of Safe Passage' geholt hat! Im Westen des 'Village' sieht man Locaste zum Eingang von Kalistes' Lager gehen. Hat man den 'Ward' nicht, wird sie eingelassen (Journal 88), sonst aber gefressen (Journal 14). Ohne 'Ward' wird man beim Eintreten angegriffen und einige Waffen gehen verloren!

Wenn man den 'Testing Ground' selbst findet, betritt man es beim Eingang im Osten und muß mit einer Gruppe von Wachen fertigwerden. Wird man von Dennia hierhergeführt, kommt man zur südlichen Geheimtür rein.

Man schalte zuallererst die 'Drow Guards' in den Ecken aus, denn die 'Drider', die man hinter den bewachten Türen befreien kann – und die wertvolle Informationen geben – räumen hier sonst vorher auf und man findet keine Beute mehr. Besonders die 'Fine Long Bows' sind nicht zu verachten, auch nicht das 'Silver Shield+3'. Die Beute-Items sind in allen Ekken die gleichen, außerdem kann man an all diesen Orten recht ungefährdet 'Rest/Fix' machen. Innerhalb des Labyrinths geht das zwar auch, aber zufällige Angriffe können dazwischenkommen.

Die Kämpfe im Lager von Kalistes sind sehr hart. Öfter speichern! Generell IMMER zu Elminster zurückgehen, wenn die 'lernenden' Magier(-Ranger) um ein Level aufrücken können! Das verbessert die Trefferchancen gegen Drow und die widerlichen 'Pets of Kalistes' wesentlich.

Bei den im Land auftauchenden 'Drow Guards' stets mit 'Attack' rangehen, die Gruppen sind meist klein, geben aber reichlich Punkte und haben immer ein paar Bonus-Waffen sowie Magie-Scrolls dabei. Scrolls am besten zum 'Scribe', dem permanenten Kopieren der Spells ins eigene Zauberbuch verwenden (DAS kann man in die Realms mitnehmen!).

Im Level 2 von Kalistes Lair wird's sehr eng. Die Kämpfe im Süden mit Haufen von 'Pets of Kalistes' sollte man ganz vermeiden. Vor dem Kampf mit Kalistes UNBEDINGT ALLE möglichen Vorbereitungen treffen, 'Haste' (aber VOR 'Globe of Unvulnerability') und ggf. 'Mind Blank' als Schutz der Nicht-Magier vor Charm-Spells, 'Enlarge', 'Bless', 'Prayer' verwenden. Schon der erste Gegnerhaufen hat's in sich, Kalistes per Schwert niederkämpfen (sie ist nahezu unverwundbar durch Magie und zaubert, daß die Heide wackelt!).

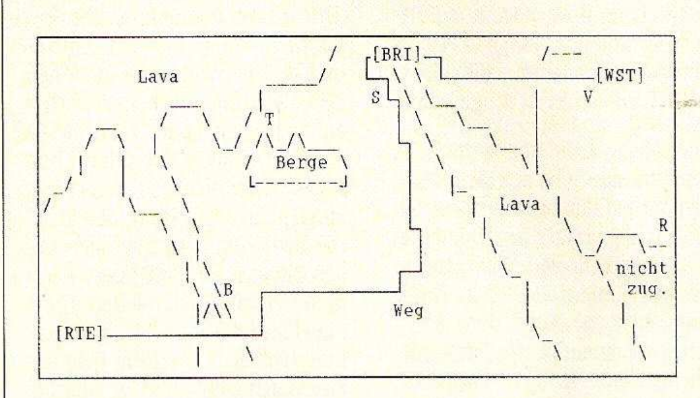
Dazu kommen zwei weitere Gruppen aus Drow und 'Pets of Kalistes'. Nachdem man mit denen fertig geworden ist, UNBEDINGT bei 'Continue Battle?' mit 'Yes' antworten und alle Party-Mitglieder mit 'Heal' etc. wieder ganz auf die Füße bringen. Denn es gibt gleich noch einen Kampf!

Der hilfreiche Sklave von oben ist nämlich Agent eines anderen Schergen Banes und will die Beute, den 'Ring of Kalistes', für sich (Journal 40). Er greift an, mit einem Haufen Salamander und 'Bits of Moander' (Pflanzenmonster, immun gegen Feuer-Magie und Blitze!). Wenn die 'Bits' treffen, kann das Opfer vergiftet oder versteinert werden. 'Confusion' in die Mitte der Gegner hilft, den Angriff aufzusplitten. 'Stinking Cloud' kann die Pflanzenmonster lähmen, und 'Cone of Cold' wirkt Wunder (NICHT über die Köpfe der eigenen Leute anwenden!). Kommt man mit dem 'Ring' zu Elminster zurück, erzählt er in Journal 82, daß damit die magische Dunkelheit in den Realms aufhört und die Vampire nicht mehr tagsüber angreifen. ACHTUNG! Alle magischen Beute-Items aus dem 'Land von Kalistes' gehen beim Übergang zu den 'normalen' Realms verloren! Besonders die 'Fine Long Bows' plus einige gute Armor-Stücke (und ein Long Sword+4) sollte man daher um diese Klippe herumbringen, wie oben beschrieben.

Zurück aus Kalistes Land, kann man sich in Zhentil Keep zum Trainieren der Magier(-Ranger) mit den Guards (neben dem Eingangstor) anlegen und tüchtig Erfahrungspunkte sammeln. Hat man mehrfach 'Haste' verwendet, sollte man im Magic-Shop 'Elixir of Youth' kaufen und die eigene Truppe auf ein Alter um 25 zurückbringen (sonst sterben die irgendwann beim 'Haste' an Altersschwäche!). Man sollte jetzt einige 'kleine' Orte in den Realms besuchen, um die Magier auf Level 17 zu bringen, dann stehen auch wieder die Ranger-Fähigkeiten zur Verfügung. ■

H.J. Waldow

Land of Kalistes, Übersicht



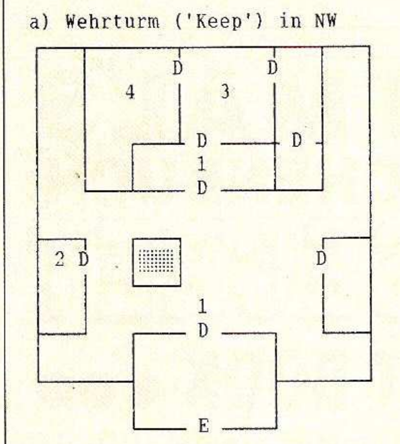
Die Objekte ohne [] sind im Bildschirm nicht sichtbar!

[RTE] Ruinen eines Tempels, dort ist der 'Pool' (Zugang)
[WST] 'Web Structure' (Kalistes' Behausung)
[BRI] Brücke über Lavastrom

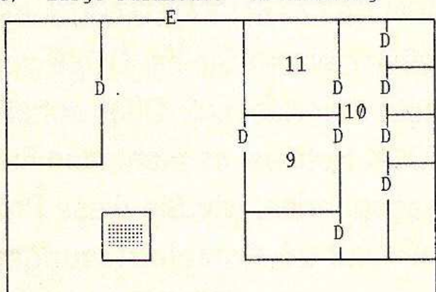
B Break, Struktur in der Lava
T Testing Ground (nach Süden zur Bergspitze gehen)
S Stockade (am Weg)
V Village (am Weg)
R Ruinen einer Stadt

Verschiedene Orte in den 'Realms'

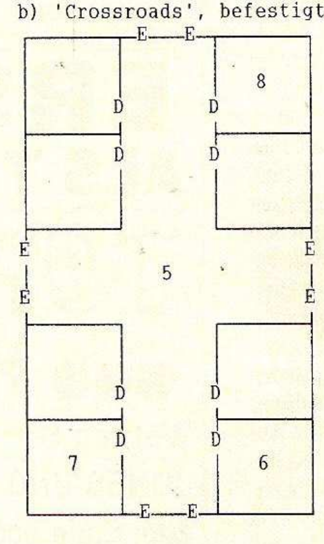
a) Wehrturm ('Keep') in NW



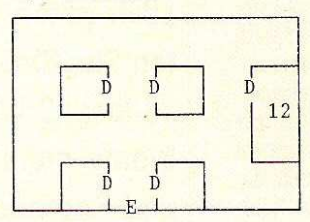
c) 'Large Farmhouse' on clearing



b) 'Crossroads', befestigt



d) 'Stockade'



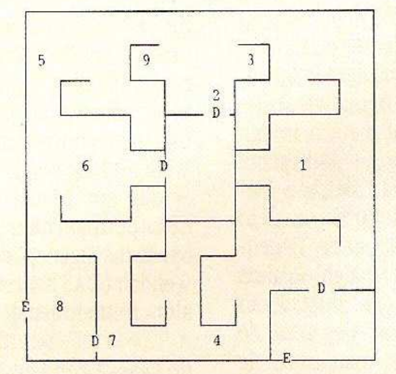
1 Angriff von Ettins
2 Schmiede; Ogres. Beute.
3 Die letzten Verteidiger fallen. Ogres & Ettins
4 Riesen, Frau & Kinder befreien. Beute !

9 Hinterhalt von Untoten
10 Untote bewachen Korridor
11 Vampire etc., Beute.

5 Angriff von Riesen aus allen Richtungen.
6 Laden, leergeräumt
7 Riesen mit Schatz
8 Riesen mit Gefangenem. Der verrät nach Befreiung Schatz bei (6)!

12 Nach Treffen mit Kommandanten Kampf mit zwei Gruppen von Drachen.

Orte in 'Kalistes Land', 5 Plätze gleicher Form



Im gesamten Gebiet reichlich 'Random attacks' mit teilweise sehr happigen Gegnergruppen ('Pets', Golems, Drow Sorcerers)...

a - Ruinen eines Tempels [RTE]
1 Pool, Portal zu Elminster; Cynthia, die 'Augen von Kalistes' trifft die Abenteurer und gibt wertvolle Informationen, wenn man ihr verrät, daß 'SILK' (Schwester!) in den 'Slave pens' geholfen hat (Journal #44). Dann Auftrag, Drow gefangenzunehmen und Spinnen aus der 'Cavern of Fireflies' zu holen und wiederzukommen.
2 Spinnen ziehen etwas an der Wand hoch; Kampf, Long Sword.
3 'Cavern of Fireflies'.

b - 'Break' in der Lava (B)
3 Glänzende Objekte in Spinnweben; Kampf, Beute.
4 Eine Pflanze ('Tumbleweed') klappert. 'Investigate', Beute.
5 Ein Dieb stiehlt der Gruppe Proviant, danach Lärm im Südosten
6 Ein Drow (Dieb!) kämpft gegen Spinnen. Helfen ! Dennia, sucht ihren Sohn in den 'Testing Grounds'. Einwilligen zu helfen, gibt Abkürzung zu den T.G.

c - 'Stockade' am Weg (S)
7 Erde aufgewühlt; 'Dig' gibt Beute. Nicht tiefer !
8 Kampf mit Drow Guards.

d - 'Village' (V)
6 Hier sieht man Locaste zum Eingang von Kalistes' Lager gehen. Hat man den 'Ward of Passage', wird sie gefressen (Journal #14), hat man ihn nicht, wird sie eingelassen (Journal #88). Ohne 'Ward' wird man beim Eintreten angegriffen und einige Waffen gehen verloren!

e - 'Ruinen einer Stadt' (R)
7 'Schlanker Kokoon in Spinnweben'. Öffnen, Beute.
8 Kampf gegen Drow Guards
9 Falltür, 'Elfin Chain'. Kampf gegen Spinnen.



must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy
ASM-EXTRA Nr.1
DM 14,80
sfr 14,80 / ÖS120
ASM
aktueller software markt
EXTRA
ASM-EXTRA Nr.1
SIERRA SPECIAL
ENTHÜLLT
Die vier Affären des Larry Laffer
KÖNIGLICH
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry
GALAKTISCH
Alle Abenteuer von Roger Wilco
AUF STREIFE
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds
BRUTAL
Manhunter 1&2
LEGENDÄR
Conquests of Camelot
The Legend of Robin Hood
HEROISCH
Quest for Glory 1&2
EXOTISCH
Rise of the Dragon
Heart of China u.v.m.
EXTRA ★
HOLT SIE EUCH!
JETZT IM HANDEL ★
ODER DIREKT BEI TRONIC
MIT DER BESTELLKARTE!
AND THE TIME RIPPERS
Patti Does A
30 komplette Lösungen!
must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy ★ must buy

Elite

Und noch immer streifen sie durch die unendlichen Weiten des Weltalls – jene Weltraumhändler, die nur ein Ziel haben: zur Elite zu gehören! Angesichts der noch immer auftretenden Fragen wurde dieser Klassiker zum Gegenstand der heutigen Oldie-Kopfnuß gewählt.

Das Ziel von Elite ist es, so schnell wie möglich „ELITE" zu werden. Um dieses Ziel zu ereichen, muß man die 5 Missionen erfüllen, die man im Laufe des Spiels annehmen sollte. Dazu ist eine perfekte Beherrschung der COBRA MK III unumgänglich.
Vor der Annahne des ersten Auftrages sollte die Cobra folgendermaßen ausgestattet sein:
Militärlaser vorn und hinten
ECM
Docking-Computer
Extra-Energy-Unit
Galaktischer Hyperraum-Antrieb
4 Missiles

1.Auftrag: Auffinden und Zerstörung der Constriktor

Dieser Auftrag führt im Normalfall durch mehrere Galaxien. Während der Verfolgung teilen einem die Orbitalstationen die jeweilig letzte bekannte Position der Constrictor mit. Diese Systeme sind der Reihe nach aufzusuchen. Hat man sie gefunden, ihr Raderecho erscheint wie das eines Thargoden, wird sich die Constrictor sofort auf den Spieler stürzen. Vor den Lasern der Constrictor sollte man sich in acht nehmen, da sie denen eines Thargoden in nichts nachstehen. Hat man die Constriktor vernichtet, erhält man auf der nächsten Station seine Belohnung in Höhe von 10.000 Credits.

2. Auftrag: Die Überbringung thargodischer Geheimdokumente

Bei dieser Mission muß der Spieler einiges Durchhaltevermögen und eine gute Kampftaktik beweisen. Außerdem ist es zweckmäßig, wenn das Raumschiff mit Retro-Rockets ausgerüstet ist.
Gleich nach der Übernahme der Dokumente werden sich die Thargoden wie ein Schwarm Hornissen auf die Cobra Mk III stürzen. Die beste Taktik zu überleben ist, wenn der Spieler abwechselnd in Richtung Planet fliegt und von hinten die Thargoden abwehrt und sich entgegen der Flugrichtung dreht und sich mit den Retros in Richtung Planet bewegt. Sobald man in den Stationsbereich einfliegt, sollte man den Docking-Computer benutzen.
Hat man die Dokumente übergeben, erhält man eine Naval-Energy-Unit, die die Energiespeicher mehr als doppelt so schnell auflädt wie die normalen.

3. Auftrag: Rettung einer Stationsbesatzung vor der Supernova

Diese Mission erhält man nicht in den Orbitalstationen, sondern man muß sie sich selber „besorgen".
Wenn man nach dem Punktestand (ca. 270.000 Punkte) die dritte Mission übertragen bekommen sollte, sucht man sich in der lokalen bzw. galaktischen Sternkarte einen Planeten, dessen Sonne kurz vor einer Supernova steht. Hat man einen Planeten gefunden und ihn angeflogen, erscheint zuerst die Mitteilung „Fuel-Leak" auf dem Bildschirm (Treibstoffverlust), woraufhin man mit Hilfe des Fuel-Scoops neuen Treibstoff an der Sonne aufnimmt.
Nach der Aufnahme von neuem Treibstoff fliegt man die Station an, nimmt die Stationsbesatzung an Bord, wählt ein Zielsystem aus, startet und geht sofort nach dem Start aus der Station in den Hyperraum, da sich die Sonne 15 Sekunden nach dem Start aus der Station in eine Supernova verwandelt. Nachdem die Stationsbesatzung in Sicherheit gebracht wurde, erhält der Spieler 1 Kilo Edelsteine als Belohnung.

4. Auftrag: Auffinden und Zerstörung der Cougar

Beim Einflug in die Orbitalstation bekommt man eine Warnung die besagt, daß sich ein Raumschiff im Orbit aufhält, welches in der Lage ist, sich für visuelle Erfassung unsichtbar zu machen und Bordsysteme so zu stören, daß auch diese das Raumschiff nicht mehr orten können.
Ob man sich dieser Aufgabe stellt oder nicht ist vom Spieler abhängig, da man nicht aufgefordert wird, diese Mission zu übernehmen, sondern es sich lediglich um eine Mitteilung der Galaktischen Förderation handelt, allerdings ist es ohne die Liquidierung der Cougar nicht möglich, den Status ELITE zu erreichen.
Um die Cougar zu finden, fliegt man von der Station aus in Richtung Sonne, bis aus dem Stationsbereich hinaus und legt den Rest des Weges per Kurzsprung zurück. Kurz darauf erscheinen 3 feindliche Raumer in der Erfassung, es handelt zu 98% um 2 ASP MK II und die Cougar.
Der beiden ASPs entledigt man sich am besten per Energiebombe und benutzt dann einmal die Retros (wichtig). Ist man wieder zum Stillstand gekommen, müßte die Cougar direkt vor einem, knapp außerhalb des Fadenkreuzes, erscheinen. Jetzt sollte man so schnell wie möglich das Feuer eröffnen und sich wieder so schnell wie möglich mit den Retros entfernen, sobald die Cougar zu feuern beginnt. Nach dem 2 bis 3maligen Wiederholen wird die Cougar explodieren.
Ist dies der Fall, ist das Feuer sofort einzustellen, da man sonst aus Versehen den Container vernichtet, in dem sich der Tarnmechanismus befindet. Mit dem Fuel-Scoop kann man diesen aufnehmen und es erscheint die Meldung „Cloaking Device installed" (Tarnmechanismus installiert). Jetzt kann sich der Spieler jederzeit mit der Taste Z der Ortung durch feindliche Raumer entziehen. (Der Tarnmechanismus sollte mit Vorsicht benutzt werden, da er sehr viel Energie benötigt!)

5. Mission: Zerstörung einer von Thargoden besetzten Station

Im Laufe des Spieles erhält man die Mitteilung, daß die Thargoden eine großangelegte Invasion auf diese Galaxie begonnen haben.
Wenn dies eingetreten ist, sollte die Cobra maximal ausgestattet sein (Tarnmechanismus, 4 Raketen, Militärlaser, Naval-Energy-Unit und genug Treibstoff für eine eventuelle Flucht).
Von diesem Zeitpunkt an sind alle Orbitalstationen, die vom Spieler angeflogen werden, von Thargoden besetzt. Eine von Thargoden besetzte Station ist an der Identifikation (I) und am Aussehen zu erkennen (andere Farbe und Form). Am einfachsten ist es, wenn eine Station angeflogen wird, deren Planet einen hohen Industrielevel hat (von 12 aufwärts). In dieser Mission wird man auf dem Weg zur Station von Thargoden angegriffen.
Um die Station zu zerstören, sollte man sich soweit nähern, daß der Einsatz von Raketen möglich ist (Die besetzten Stationen haben keine ECM-Anlagen).
Ist die Rakete abgefeuert, sollte sich der Spieler vergewissern, daß die Rakete das Ziel auch vernichtet hat, ansonsten ist der Versuch bis zur Vernichtung zu wiederholen.
Wenn diese Mission erfolgreich beendet ist, erhält man zum Dank einen ECM-Jammer, der einem ermöglicht, die ECM-Geräte anderer Schiffe unwirksam zu machen. Die Aktivierung des Jammers erfolgt mit der Taste L.

Allgemeine Tips

Wird der Spieler mit einer „Drive Malfunction" festgehalten (Fehlfunktion des Hypersprungaggregates), besteht die einzige Möglichkeit zu überleben darin, sich die Thargoden so lange vom Hals zu halten, bis der Fehler behoben ist. Die Reparatur erfolg automatisch. Auch sollte gleich nach dem Stranden der Zielplanet neu gewählt werden. Nach etwa fünf Minuten (die Reparatur kann bis zu 10 Minuten dauern) sollte man ab und zu versuchen, den Hypersprung erneut einzuleiten.
Die Verwendung der Rettungskapsel ist im späteren Verlauf des Spiels nicht mehr ratsam, da alle bis zum Ausstieg mit der Kapsel gemachten Punkte ihre Gültigkeit verlieren. (Bei Elite ist die Vergabe der Missionen vom jeweiligen Puktestand abhängig, 1. Mission bei ca. 90.000 Punkten, 2. Mission bei ca. 180.000 Punkten usw., Amiga-Version).
Ihre Gültigkeit verloren heißt, daß sie zwar nach wie vor in den Scores stehen, sie aber für die Vergabe der Missionen keine Bedeutung mehr haben. Wer also z.B. bei 170.000 Punkten aussteigt, muß noch einmal 180.000 Punkte machen, also 350.000 Punkte, bis die 2. Mission erreicht ist. Die Punkte werden durch das Zerstören angreifender Schiffe erzielt, je nach Art des Angreifers gibt es mehr oder weniger.

Die niedlichen kleinen Trumbles, die im Laufe des Spiels angeboten werden, sind eine herbe Fehlinvestition, da sie mit der Zeit den ganzen Laderaum bevölkern. Die einzige Möglichkeit, sie loszuwerden ist, ganz nah an eine Sonne zu fliegen und die Trumbles so zu rösten, woraufhin der Laderaum voller Felle sein soll.

Dies ist nicht mehr als ein Gerücht, daher kann ich für ein Gelingen nicht garantieren.

Noch ein Tip zum Aufnehmen von Treibstoff in Sonnennähe: Man fliegt so weit es geht mit Kurzsprung an die Sonne heran und legt den Rest im Normalflug zurück. Man sollte sich der Sonne soweit nähern, daß die Zellentemperatur kurz unter den Maximalwerten liegt. Ist die Sonne nah genug, meldet sich der Computer mit Fuel-Scoop Active. Zu diesem Zeitpunkt ist es ratsam, die Cobra zu stoppen und zu warten bis die Treibstoffanzeige wieder voll ist.

Folgende Raumer sind für Anfänger sehr gefährlich:

- ASP MK II
- Wolf MK II
- THARGODE (zu 90% tödlich)

Diese Lösung wurde auf einem Amiga erspielt, sollte allerdings für alle Systeme gültig sein – allenfalls die Reihenfolge der Missionen könnte unterschiedlich sein. Ansonsten noch viel Spaß und möge die Macht und so weiter ... ■

Capricorn

Rotor

Hier sind die Paßwörter auf dem Archimedes: Für die *Missions* lauten sie *GAG, LIP, NEW, SLY, TNT,* für *Combat PIT.* ■

Eduard Pfarr

Pacmania

Und noch eine kleine Startdatei, mit der man bei diesem Archimedes-Klassiker kein Leben mehr verliert:

Load PacMania 8000
MemoryA b 83A8 0
Go

(Alternativ können diese Befehle auch direkt eingegeben werden.) ■

Eduard Pfarr

Twin World

Zeit für einen kleinen Archimedes-Schwerpunkt! Das folgende *Obeyfile*, per *Build* oder *!Edit* im Hauptverzeichnis der Spielediskette erstellt, sorgt für unendlich viele Leben:

Set Twinworld$Dir «Obey$-Dir».!TwinWorld
WimpSlot 656K 656K
WimpSlot 0 0
Echo «22»«9»«23»«1»«0»«0»«0»«0»«0»«0»«0»«0»«0»
WimpSlot 656K 656K
Load «TwinWorld$Dir».!RunImage
MemoryA b D5E8 0
Go

Zum Start dann ganz einfach auf diese Datei doppelklicken. ■

Eduard Pfarr

Donald Duck – The Lucky Dime Caper

Hier ein paar Tips für das Game Gear:

Im Andenlevel kann man sich beliebig viele Leben holen, indem man bei den Trampolinseilen rechts zu den Extraleben springt. Anschließend läßt man sich kaputtgehen, was effektiv zu einem Netto-Extraleben führt. Dies wiederholt man solange, bis man die gewünschte Zahl an Leben hat.

Im Andenlevel kann man sich im zweiten Abschnitt volle Energie und viele Punkte holen, indem man bei den Schweinen, die aus den Köpfen kommen, die Tiere erledigt und die Teile, die sie bei sich tragen, aufnimmt. (Jedes zweite Schwein hat einen Gegenstand bei sich.)

Und noch einige Tips für die Endgegner: Den Bären muß man möglichst intensiv verprügeln, damit er nicht selbst zum Zuge kommt.

Bei dem Löwen muß man hochspringen, wenn er angerannt kommt, und auf ihn springen. Hat man das Frisbee, kann man auch zuerst werfen, und dann springen.

Bei dem steinewerfenden Ritter muß man den Steinen ausweichen und in dem Moment, in dem sie aus dem Bildschirm rollen, zum Ritter laufen und ihm mit dem Hammer auf den Kopf hauen. Mit dem Frisbee muß man sich unter ihn stellen und dann werfen. Wenn der Ritter zusammenklappt, muß man dem Kopf, der dann rumfliegt, noch eine verpassen.

Beim Raben auf den tropischen Inseln begibt man sich immer in die gegenüberliegende Ecke und wartet mit dem Prügeln oder Werfen, bis er angeflogen kommt.

Beim Raben in der Wüste muß man dem Feuer der Schlange ausweichen und dann hochspringen und zuschlagen, oder nach oben werfen.

Ähnliches gilt auch für den Raben in der Eislandschaft, hier muß man zunächst auf die Eisklötze springen, damit sie zerbrechen.

Bei der Endgegnerin muß man versuchen, den Blitzen und Bomben auszuweichen und die Kristallkugel schlagen oder beschießen. ■

Uli Pütter

Eye of the Beholder 2

Hier noch eine zusätzliche Mogelhilfe, mit der man sich beliebig mit Ausrüstung und Zaubersprüchen ausstatten kann. ■

Stephan Wentz

Armour Geddon

Nach dem Spielstart begebe, man sich ins *Headquarter Menu* und wähle *Message* an. Hält man nun die *Esc*-Taste gedrückt und klickt den ersten Buchstaben der untersten Nachricht an, sollte die Nachricht *You wouldn't let it die* erscheinen. Alle Fahrzeuge sind jetzt unzerstörbar, allerdings wird man in der Highscoreliste als *Cheater* eingetragen. ■

Markus Lützeler

Edd the Duck

Mal wieder Zeit für einen Amiga-Oldie: Wenn man während des Spiels *IANWANTSTOCHEAT* eingibt, kann man mit den Tasten 'N' und 'Z' die Kollisionsabfrage ein- und ausschalten und mit der *HELP*-Taste ins nächste Level gelangen.

Modulbesitzer sollten im Spiel mal freezen und *G 550BC* eingeben, was einen versteckten Leveleditor startet. ■

Sven Schreiber

Moon Walker

Um auf dem Mega Drive das Startlevel wählen zu können, drückt man auf dem zweiten Joypad nach oben links und Knopf A, und gleichzeitig Start auf dem ersten Pad. ■

Matthias Tarasiewicz

Cyberball

Der Code für das Superbowl-Finale auf dem Mega Drive lautet *65BB BX11 BFEX.* ■

Matthias Tarasiewicz

Devil Crush

Noch zwei Paßwörter für die PC-Engine:

THEDEVILSI

ONECRUSHME ■

Double Trouble

Eye of the Beholder II

1-11 Name	12+13 Stärke	14+15 Prozent.	16+17 Intelligenz
18+19 Weisheit	20+21 Geschicklichk.	22+23 Verfassung	24+25 Charisma
26 HP	28 Max. HP	30 AC	32 Rasse
33 Klasse	35 Characterbild	36 Hunger	37 Level
für Mischklassen: 38 Level	für Mischklassen: 39 Level	40-43 Erfahrung	für Mischklassen: 44-47 Erfahrung
für Mischklassen: 48-51 Erfahrung	56-64 Level 1 Magespells	66-74 Level 2 Magespells	76-84 Level 3 Magespells
86-94 Level 4 Magespells	96-104 Level 5 Magespells	106-114 Level 6 Magespells	174-182 Level 1 Clericspells
184-192 Level 2 Clericspells	194-202 Level 3 Clericspells	204-212 Level 4 Clericspells	214-222 Level 5 Clericspells
224-232 Level 6 Clericspells	215-219 Magespells Jedes auf FF setzen	220 Item der 1.Hand (siehe Itemliste)	222 Item der 2.Hand
224 Item der 1.Tasche	226 Item der 2.Tasche	usw...	250 Item der 14.Tasche
252 Köcher	254 Panzer	256 Armband	258 Helm
260 Halskette	262 Schuhe	264 Item der 1.Seitentasche	266 Item der 2.Seitentasche
268 Item der 3.Seitentasche	270 1.Ring	272 2.Ring	

Information:

Die 1. Zahl in der oberen Tabelle steht für das jeweilige Byte in der Datei EOBDATAx.SAV vom Namen des Characters angefangen.

Die andere Tabelle beinhaltet die meisten Items, die im Spiel vorkommen, das jeweilige Byte muss nur in eine Tasche oder Hand (obere Tabelle) hereingeschrieben werden.

Spells: Es können in die oben genannten Spellgruppen (z.B. Level 2 Magespells) jeweils bis zu 9 Bytes geschrieben werden. Die Sprüche haben die Nummern von 01-1D (bei den Magiern) ,bzw. von 01-1A (bei den Clericern), von dem ersten Zauberspruch angefangen (die Sprüche stehen in der richtigen Reihenfolge im Handbuch).

Hunger: Prozentangabe von 0-100 (Hex: 0-64)

Rasse:

00 - Human Male	01 - Human Female	02 - Elf Male
03 - Elf Female	04 - Half-Elf Male	05 - Half-Elf Female
06 - Dwarf Male	07 - Dwarf Female	08 - Gnome Male
09 - Gnome Female	0A - Halfling Male	0B - Halfling Female

Klasse:

00 - Fighter	01 - Ranger	02 - Paladin
03 - Mage	04 - Cleric	05 - Thief
06 - Fighter/Cleric	07 - Fighter/Thief	08 - Fighter/Mage
09 - Fighter/Mage/Thief	0A - Thief/Mage	0B - Cleric/Thief
0C - Fighter/Cleric/Mage	0D - Ranger/Cleric	0E - Cleric/Mage

Charakterbild:

00-19 männliche Portraits	1A-30 weibliche Portraits	31-3A NPC Portraits

Items: (MS = Mage Scroll , CS = Cleric Scroll)
(Bei zweistelligen Nummern muß nach der jeweiligen Nummer noch 00 angefügt werden, die vierstelligen Nummern müssen nur abgeschrieben werden.)

00-nichts	01-Leather	02-Robe
03-Staff	04-Dagger	05-Sword
06-Pick Locks	07-Mage Spellbook	08-Cleric Holy Symbol
09-Leather Booots	0A-Iron Rations	10-Rock
11-Greykey	12-Cooperkey	16-Axe
17-Chainmail	18-Giant Strenght Potion	19 Rations
1A-Mace	1B-Paladin Holy Symbol	1C-Parchment
1D-Skullkey	1E-Darkmoonkey	1F-Shield
20-Skull	21-Femur	22-Long Sword
23-Helmet	24-Plate Mail	25-Sling
26-Spiderkey	27-Stonegem	28-Stonedagger
29-Stonesphere	2A-Stonecross	2B-Stoneneck
2C-Horn	2D-Ring	2E-Ring
2F-Ring	30-Glassphere	31-Dart
32-Bow	34-Arrow	35-Protection Bracers
36-Amulet	37-Cloak	38-Scale Mail
39-Tome	3A-Flail	3B-Wand
3D-2 Hander	40-Bonekey	41-Tuning Fork
44-Red Gem	45-Green Gem	46-Blue Gem
47-Purple Gem	48-Mantiskey	49-Mantis Idol
4A-Polished Shield	4C-Eye of Talon	4D-Crystalkey
4E-Shellkey	4F-Tooth	50-Crimson-Key
51-Talons Tongue	52-Talons Hilt	53-Crystal Hammer
54-Starfire	55-Jhohan Cloak	56-Crimson Ring
57-Spear	58-Banded Armor	59-Protection Ring
5B-Polearm	5C-Kingly Might Sceptre	5D-Khelben´s Coin
5E-Coin	5F-Life Amulet	60-Wand
61-Sticky Paper	63-Death Amulet	64-Rock
71 MS Magic Missile	72 Parchment	73-CS Neutralize Poison
75-CS Raise Dead	77-North Wind	78-Parchment
7B-Dagger "Yargon"	7E-MS Blur	7F-Magic Dust
85-Axe"Bait"	86-Sword "Sting"	87-CS Cure Serious
8F-CurePoisonPotion	90-Vitality Potion	93-Complete Set of Elf Bones
9A-East Wind	9B-Parchment	9C-Parchment
9D-Parchment	9E-Speed Potion	9F-Healing Potion
A4-MS Lightning Bolt	A6-Complete Set of Dwarf Bones	B1-Dagger"Sa Shull"
B9-West Wind	E5-MS Shocking Grasp	E6-MS Fireball
E7-Cloak "Moonshade"	0401-Tropelet Seed Gem	1601-Wand
1E01-Parchment	2301-Parchment	4201-Polearm "Leech"
5401-Parchment	6F01-Crystal Hammer	7701-Dragon Skin Armor
7801 Wand	8101-Soul Gem	8201-Heart Gem
8301-Body Gem	9001-Brahma´s Boots	9201-Parchment
A801-Mapaj	A901-The Shall Rejoice	AE01-Plate Mail -10

Kenseiden

Wenn man auf dem Master System die Buddha-Statuen hochklettert, gelangt man in geheime Räume mit vielen Bonusgegenständen. ■

Matthias Tarasiewicz

James Douglas Boxing

Um einen verlorenen Kampf fortzusetzen, drückt man beim *Game Over* einfach Joypad nach oben, Knopf A und Start gleichzeitig, und schon kann man da weitermachen, wo man sein Leben ausgehaucht hat. ■

Matthias Tarasiewicz

Quest for Glory II

Kleine Aufbesserung der Reisekasse gefällig? Das Stück Bart des Einsiedlers kann man in der Apotheke beliebig oft verkaufen! ■

Jens Kaufmann

Wrath of the Black Manta

Auf der Autobahn dürfte dieser Tip nicht funktionieren, wohl aber auf dem NES: Den letzten Boss besiegt man, indem man ihm zunächst mit *Fire Bomb* und *Fire Ring* gehörig einheizt. Anschließend geht man mit der Spinne unter ihn, damit man nochmals mit der *Fire Bomb* angreifen kann. Danach gibt man ihm mit den *Missiles* den Rest. ■

Matthias Tarasiewicz

Supersprint

Auf der achten Piste kann man nach Belieben Schraubenschlüssel und Boni sammeln, wenn man sich genau an der Ziellinie gegen die Fahrtrichtung stellt und die Gegner gegen die Wand drückt. Da die Wagen nicht ersetzt werden, kann man, sobald kein Gegner mehr im Rennen ist, die Strecke nach Belieben abräumen. Dabei empfiehlt es sich, entgegen der Fahrtrichtung zu fahren, damit das Rennen nicht so schnell aufhört. ■

Steve Koch

Lemmings

Die Nager einmal anders: Ein Soundmenü erreicht man auf dem Super Famicom, indem man im Titelbild die Tasten Select und Start gleichzeitig drückt. ■

Thomas Dötsch

Xenon II

Ein paar Freezer-Adressen für den Amiga: Die Anzahl der Leben steht bei $CCB, die der Credits in $CF1. Wer Geldprobleme hat, der sollte mal bei $CF1 herumwerkeln. ■

Christian Witte

Might & Magic III

Wer die ganzen Rätsel im Spiel etwas schneller lösen will, der sollte auf dem PC mal die Plus-Taste betätigen. Mit ihr kann man sich die Fragen und Antworten für die aktuellen Räumlichkeiten auf den Bildschirm holen. ■

Christian Schröder

Hard Drivin'

Ein kleiner Mogeltrick, der eigentlich auf allen Systemen funktionieren sollte. Beim Championship-Rennen sollte man bei der Ausfahrt zur Stunt-Strecke ganz einfach die Schilder außen umfahren, die die Speed-Strecke absperren. Obwohl man das Rennen auf der Speed-Strecke absolviert, wird man nicht disqualifiziert und kann den Gegner eigentlich locker besiegen. ■

Marc Fröhlich

Alex Kidd in Miracle World

In eine Bonuswelt gelangt man, wenn man im dritten Level die Krake vom ersten Topf mit aktiviertem Schutzschild abschießt und anschließend in den Topf schlüpft. ■

Omer Klaus Harel

Prehistorik

Die Energie kann man sich per Modul an der Adresse $0090B9 wieder auffrischen. ■

Simon Fleischeuer

Return of Medusa

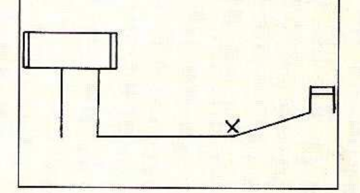
Der Trick mit dem Klicken beider Mausknöpfe auf das „i" im Namen Till funktioniert auch auf dem PC, allerdings muß hier statt der *Help*-Taste die Kombination *ALT-C* zur Aktivierung der Cheatseite gedrückt werden. ■

Mad Mike

Super Mario Bros. 3

Mit etwas Geschick kann man sich schon in Welt 1-2 ein solides Polster aus Extraleben beschaffen. Dazu versorgt man sich mit dem Waschbärschwanz und sucht die in der Karte bezeichnete Stelle auf. Dort wartet man, bis mindestens drei Tiere aus der Röhre gekrochen sind, hüpft auf das erste Tier und schwebt langsam wieder nach unten, ohne jedoch zu landen. Erlegt man auf diese Weise acht Tiere, ohne den Boden zu berühren, gibt es für jedes weitere erlegte Tier ein Extraleben – maximal 99 Stück. Geht einem zwischendurch die Zeit aus, fängt man ganz einfach nochmal mit diesem Level an, bis die gewünschte Anzahl Leben erreicht ist. ■

Matthias Tarasiewicz



Rolling Thunder II

Die Paßwörter für die einzelnen Runden lauten:

A Magical Thunder Learned the Secret.

A Natural Fighter Created the Genius.

A Rolling Nucleus Smashed the Neuron.

A Curious Program Punched the Powder. ■

Double Trouble

HOW TO PLAY

Secret Service

Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!



Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz", „Sehr geehrter" oder „Ey, Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.
- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN-A4-Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)
- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.
- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus- führlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten:

Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden.

Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen!

Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde.

Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51/9 29 - 9 01,
Herr Anton).

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks.

Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche, nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer





... mit Eurem SECRET SERVICE

SECRET SERVICE, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort etcetera - p.p.

Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL – jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!* Es liegt alles in Eurer Hand ...
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...

ASM, SECRET SERVICE,
POSTFACH 870,
3440 ESCHWEGE

*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,– DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!

Was, wann, wo???

Keinen Durchblick mehr? Eigentlich verständlich, denn unsere Datenbank mit allen Tips und Tricks aus dem Secret Service umfaßt momentan etwas über 2000 Einträge. Daher als kleiner Service mal wieder ein Auszug daraus, der die wichtigsten Lösungshilfen, insbesondere Komplettlösungen und Kartensammlungen, auf einen Blick zeigt.

Altered Destiny	ASM Special 13
Another World	ASM 3/92
Arthur	ASM 11/89
B.A.T.	ASM Special 13
Bad Blood	ASM 12/90
Bane of the Cosmic Forge	ASM Special 13
Bard's Tale 2	ASM 10/88, 12/88, 3/89, 11/89, 12/89, 3/90, 4/90
Bard's Tale 3	ASM 11/88, 12/88, 1/89, 2/89, 3/89, 5/89, 6+7/89
Bloodwych	ASM Special 7
Buck Rogers	ASM Special 11
Budokan	ASM Special 8
Bureaucrazy	ASM 11/89
Cadaver – The Payoff	ASM 11/91, 12/91, 1/92, 2/92
Castle Master	ASM 1/92
Champions of Krynn	ASM Special 8
Chaos Strikes Back	ASM Special 8
Chip's Challenge	ASM Special 11
Chrono Quest 2	ASM 2/91
Corporation	ASM 3/92
Countdown	ASM Special 13
Crime Time	ASM 11/91
Cruise for a Corpse	ASM 2/92
Damocles	ASM Special 14
Das Erbe	ASM 3/92
Das Stundenglas	ASM 4/91
Day of the Viper	ASM 1/91
Death Knights of Krynn	ASM Special 14
Dejà Vu	ASM 10/88
Dejà Vu 2	ASM 6+7/90
Demon's Tomb	ASM Special 14
Demon's Winter	ASM 6+7/90
Die Drachen von Laas	ASM Special 14
Die dunkle Dimension	ASM 2/90
Die Kathedrale	ASM Special 15
Dragon Wars	ASM Special 8
Dragon's Lair	ASM 11/91
Dragonflight	ASM 10/90, ASM Special 12
Druid	ASM 1/88
Dungeon Master	ASM 2/92
Dungeon Master	ASM 5/88, 10/88, 11/88, 12/88, 2/89
Electrocop	ASM 11/91
Elvira	ASM Special 11
Enchanter	ASM Special 13
Eye of the Beholder 1 (Karten)	ASM 5/92
Eye of the Beholder 1 (Text)	ASM Special 13
Eye of the Beholder 2	ASM Special 15
Fatal Heritage	ASM 4/91
Fate – Gates of Dawn	ASM Special 15
Fish	ASM 4/89
Future Wars	ASM 6+7/90
Golden Axe Warrior	ASM Special 13
Guild of Thieves	ASM Special 11
Hard Nova	ASM Special 14
Hellowoon	ASM 2/92
Hollywood Hijinx	ASM 1/89
Immortal	ASM Special 11
Indiana Jones 3	ASM 4/90
Inspektor Griffu	ASM 2/91
Island of Lost Hope	ASM Special 8
It Came from the Desert	ASM 3/90
Jinxter	ASM 8+9/88
Journey	ASM Special 7
Kick Off 2	ASM Special 11
Knight Orc	ASM 1/90
Kult	ASM Special 7
Legacy of the Ancients	ASM 5/92
Legend of Faerghail (Karten)	ASM 2/92, 3/92
Legend of Faerghail	ASM 12/90
Legend of the Sword	ASM 12/89
Loom	ASM Special 8
Lurkin' Horror	ASM 11/88
Mars Saga	ASM 12/89
Martian Dreams	ASM Special 14
Maupiti Island	ASM Special 11
Megatraveller 1	ASM Special 13
Megatraveller 2	ASM 4/92
Midwinter	ASM Special 12
Might & Magic II	ASM Special 11
Might & Magic III	ASM Special 15
Monkey Island	ASM Special 11
Monkey Island 2	ASM Special 15
Mortville Manor	ASM 11/91
Myth	ASM 2/91
Obliterator	ASM 8+9/88
Omnicron Conspiracy	ASM 4/92
On the Road	ASM Special 11
Operation Stealth	ASM 11/90, 2/91
Personal Nightmare	ASM 8+9/89, 10/89
Phantasie III	ASM 4/88
Phantasy Star	ASM 6+7/90
Pirates	ASM 1/88, 3/88
Planetfall	ASM Special 14
Plundered Hearts	ASM 4/90
Police Quest 3	ASM Special 14
Pools of Darkness	ASM 4/92, 6/92
Populous	ASM 10/89
Projekt Ikarus	ASM 4/92
Railroad Tycoon	ASM Special 11
Rings of Medusa	ASM 4/90
Savage Empire	ASM Special 12
Scapeghost	ASM Special 8
Search for the King	ASM Special 11
Secret of the Silver Blades	ASM Special 12
Sentinel Worlds	ASM Special 7
Shadow of the Beast	ASM 1/90
Shadowgate	ASM 10/91
Shogun	ASM 3/90
Sim City	ASM Special 8
Sorcerer	ASM Special 15
Sorcerers get all the Girls	ASM Special 12
Space 1889	ASM Special 15
Spirit of Adventure	ASM Special 15
Star Command	ASM 8+9/90
Starglider 2	ASM 1/89
Stationfall	ASM 2/90
Sword of Hope	ASM 12/91
The Adventures of Robin Hood	ASM 11/91, 3/92
The Dark Heart of Uukrul	ASM Special 12
The Kristal	ASM 11/89
The Last Ninja	ASM Special 1, ASM 1/88
The Last Ninja II	ASM 3/89
Tower of Babel	ASM 8+9/90
Turrican II	ASM Special 12
Tusker	ASM 5/90
Ultima IV	ASM Special 12
Ultima V	ASM 5/89
Ultima VI	ASM 8+9/90, 10/90, 12/90, 1/91, 2/91, 4/91
Wing Commander – Secret Missions 1 & 2	ASM Special 13
Wing Commander 2	ASM Special 14
Wishbringer	ASM 10/90
Wonderland	ASM Special 11
Xiphos	ASM Special 11
Zak McKracken	ASM 2/89
Zombie	ASM 3/91
Zork Zero	ASM Special 7
Zorro	ASM 4/88

Wer bislang verzweifelt nach Sierra-Adventures gesucht hat, der wird in unserem brandneuen (und mit Sicherheit noch lieferbaren) Sierra-Special fündig. Darin finden sich Komplettlösungen zu folgenden Adventures:

Codename Iceman
Conquests of Camelot
Eco Quest 1
Goldrush
Heart of China
King's Quest 1 – 5
Leisure Suit Larry 1 – 5
Manhunter 1 & 2
Police Quest 1 – 3
Quest for Glory 1 & 2
Rise of the Dragon
Space Quest 1 – 4
The Adventures of Willy Beamish
The Black Cauldron
The Colonel's Bequest
The Legend of Robin Hood

Und in unserem Hint Book sind folgende Lösungshilfen zu finden:

Arthur
Bard's Tale III
Batman
Bureaucrazy
Dragon's Lair
Fish
Goldrush
Heart of China
Hollywood Hijinx
Indiana Jones und der letzte Kreuzzug
Jinxter
Leisure Suit Larry 1
Lurkin' Horror
Mortville Manor
Ooze
Personal Nightmare
Police Quest 1
Police Quest 2
Quest for Glory II
Rise of the Dragon
Sherlock
Space Quest 4
Stationfall
Turrican II
Willow
Zak McKracken

MILLENIUM LEGT DIE WELT IN IHRE HÄNDE



GLOBAL EFFECT



Bauen Sie Kraftwerke für Versorgung und Ausbau Ihrer Städte.

Bauen Sie Militärstützpunkte für Angriff und Verteidigung.



Legen Sie Parks und Wälder an, um der Umweltverschmutzung entgegenzuwirken.



Überprüfen Sie Umweltverschmutzung, CO2- und Ozongehalt.

Eine entfernte Welt - eine neue Zivilisation. Sie steuern beim Aufbau von Zivilisationen das empfindliche Gleichgewicht der Natur. Stellen Sie sich den Herausforderungen wie ein richtiger Führer einer Weltmacht - Ihr Handeln kann die Welt vor dem globalen Temperaturanstieg und Umweltverschmutzung retten… Ihre Streitkräfte die Feinde vernichten, die versuchen, Ihre Städte zu zerstören oder Ihren Planeten zu verseuchen.

Die Welt liegt in Ihren Händen - übernehmen Sie die Kontrolle!





Untersuchen Sie die natürlichen Rohstoffvorkommen und erfassen Sie die Erdbebengefahr.



Behalten Sie den Zustand Ihres Planeten ständig im Auge...

VERTRIEBEN VON



MILLENNIUM

**Amiga screen shots*
© Millennium 1992

ERHÄLTLICH - AMIGA (1Mb)
PC & COMPATIBLES (640K)
VGA 256 Farben
Adlib, Roland,
Soundblaster

VERÖFFENTLICHT VON MILLENNIUM, ST. JOHN'S INNOVATION CENTRE, COWLEY ROAD, CAMBRIDGE CB4 4WS



BAZAR



Flugi-Pack

Amiga: F.O.T.I., Flight Path 737, Jump jet & Fighter Mission
PC: F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force
Der unmögliche Preis:
PC (3,5")
Amiga nur **99,–**



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**



PC-Sport-Pack

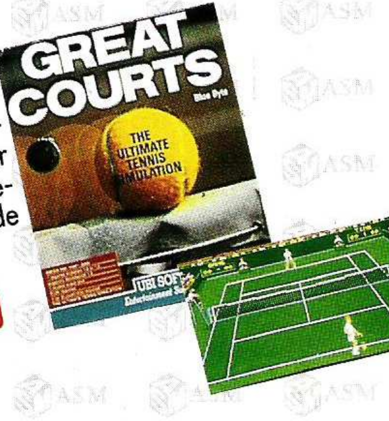
Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing
Der Preis?
Unglaubliche (PC 5,25") **99,–**



Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**



Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll", „Curse of Ra", „Grand Monster Slam", „Oil Imperium" sowie „Conqueror". Was in aller Welt das kostet?

NEU!

Amiga
PC (5,25" AD!) nur **99,–**

Jetzt zugreifen!

Alle Artikel sind nur in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht,** nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

ACHTUNG! Turrican-Shirt!

Das Turrican-T-Shirt befindet sich derzeit in Vorbereitung. Es bietet gute Stoffqualität (wie Space-Rat-Shirt), einen vierfarbigen Druck (Größe: 38 x 43 cm) im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95

Vorbestellungen werden ab sofort angenommen und gesammelt. Die Auslieferung beginnt am 9. 6. nach Reihenfolge des Bestelleingangs.



Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,–**

1MB Speichererweiterung



für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. Deckel auf, RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,–**



Amiga-RPG-Pack



Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur **39,95**

Joyboard Maverick 1



Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

39,95

(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



Amiga-Top-Hit-Pack



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns: (Amiga)

69,95

10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)

Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdisks kostet der Spaß dann

24,95



Electronic Arts-RPG-Pack

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

79,95

ELECTRONIC ARTS®

Raus damit!

Hier sind noch ein paar minimale Restbestände von Games, die eigentlich komplett ausverkauft waren. Das ist wirklich die allerletzte Chance, noch eines zu erhaschen. Here we go:

Monster Business (Amiga/Atari ST) **29,95**
Loopz (Amiga) **29,95**
Black Out (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25") **39,95**
Super Off Road (C64) **29,95**

Jetzt schon vormerken!

Demnächst bei uns:
Das
Bitmap Brothers-
T-Shirt!

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II

System: Amiga, geplant für: PC, empf. VK-Preis: ca. 139 Mark, Hersteller: Koei, Muster von: Wial

Chinesen auf dem Kriegspfad

Lust auf einen lockeren Job als Kaiser? Ihr habt auch noch einen Amiga zu Hause stehen, vor dessen Diskettenschacht sich Staub häuft? Obendrein mögt Ihr Strategiespiele? Bestens, da haben wir etwas für Euch!

Wir wissen nicht, was diese freundliche Einleitung empfiehlt, aber wenn Ihr uns fragt, versucht es doch einmal mit dem zweiten Teil von Romance of The Three Kingdoms, dem neuen Strategiespiel von Koei.

Wie schon der erste Teil, entführt Euch das Spiel ins China des 2. Jahrhunderts. Drei rivalisierende Königreiche sind in viele kleine Provinzen zerfallen, die nun allesamt ein munteres Eigenleben führen. Die dort herrschenden Feldherren planen Kriege, schicken Spione aus, heiraten die Tochter des benachbarten Kriegsherrn der südlichen Provinz oder verheiraten die eigenen Sprößlinge mit den Regenten der im Norden gelegenen Ländereien.

Diplomatie und Waffengewalt

In einem von sechs Szenarien könnt Ihr Euch den Feldherrn, Kriegslord oder Adeligen aussuchen, den Ihr steuern möchtet. Jeder der Burschen weist ein anderes Charakterprofil auf, das sich auf den Spielverlauf auswirkt.

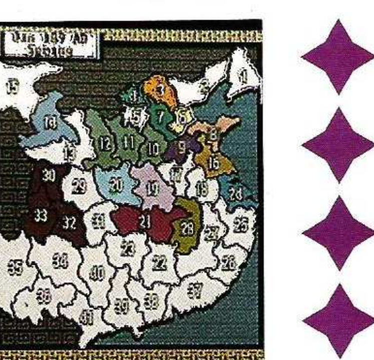
Weitere wesentliche Faktoren des Spiels sind die Natur, die in Form von Überschwemmungen, Dürrekatastrophen, Heuschreckenplagen und Mißernten präsent ist, und die Bevölkerung, die nicht nur Steuern zahlt, sondern, wenn die Abgabenschraube zu fest angezogen wird, auch mal rebelliert.

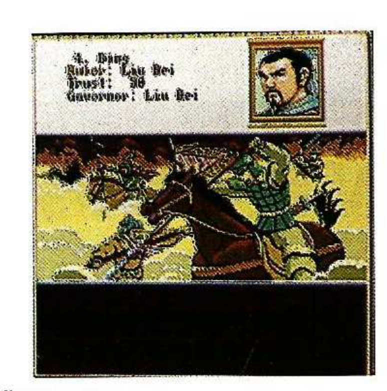
All diese Elemente, und noch einige mehr, für die hier einfach kein Platz mehr ist, müßt Ihr bei Euren Aktionen bedenken und mit ins Kalkül ziehen. Neben den vielen Aktionsmöglichkeiten gibt es obendrein noch einen separaten Kriegsmodus, in den Ihr immer dann gelangt, wenn es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommt.

Euch erwartet ein Strategiespiel, das nur wenig Wünsche offen läßt. Im Vergleich zum ersten Teil hat sich jedoch nicht rasend viel verändert. Solltet Ihr den schon zu Hause haben, ist ein Probespiel vor dem Kauf nicht verkehrt.

Heinrich Stiller

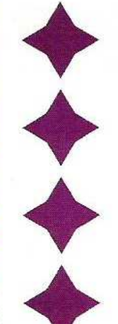
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Anleitung	11
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

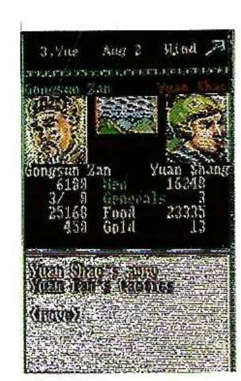




Attacke – so sehen kleine Waffengänge aus







Jede Menge Provinzen voller eigenwilliger Herrscher









Am Gleis 9 bitte zurücktreten

LOCOMOTION

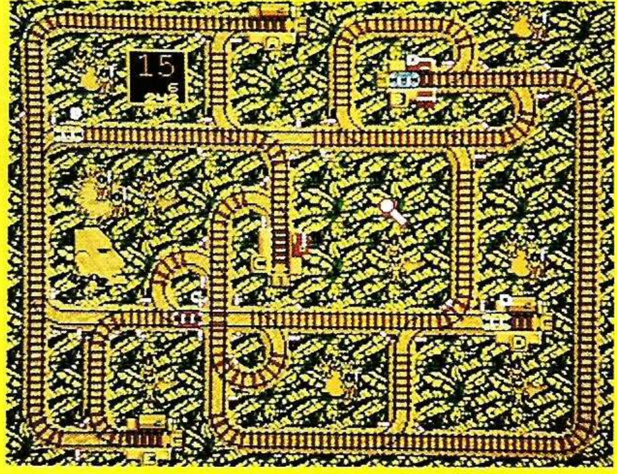
System: Amiga, geplant für: PC, C-64, ST, empf. VK-Preis ca. 40-90 DM, je nach System und Datenträger, Hersteller: Kingsoft, Muster von: Hersteller.

Wenn es ein Spielzeug gibt, an dem Kinder und Eltern, vor allem Väter, ihren Spaß haben, dann ist es eine Modelleisenbahn. Was früher die Spur H0 war, läuft nun mehrspurig via Computer – mit dem kleinen Unterschied, daß es nur Lokomotiven sind, die es von einem Bahnhof in den anderen zu rangieren gilt.

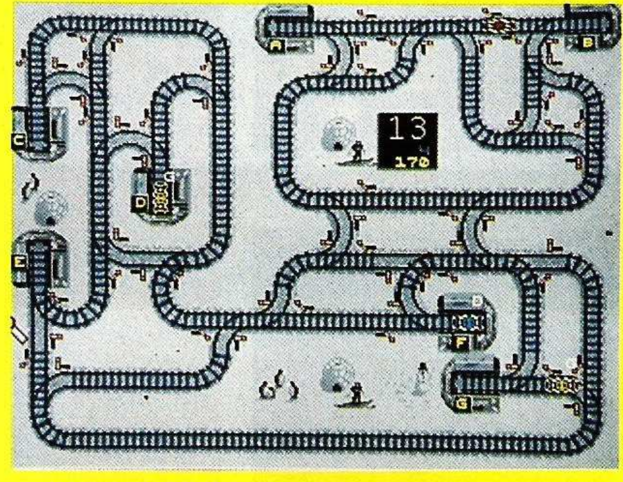
Klingt einfach, ist es aber nicht, wie **Kingsoft** mit **Locomotion** nun unter Beweis stellen will. Bei dieser „Simulation" kämpft man gegen zwei Dinge: Den Zufallsgenerator, der oft den Zielbahnhof als Startpunkt neuer Loks wählt, und die Zeit, die erbarmungslos abläuft.

Zwölf Spielphasen mit jeweils neun Levels und ein Leveleditor für eigene Kreationen warten auf den Hobbybahner, der sich mit etlichen Problemen konfrontiert sieht. Da haben drei Loks das gleiche Ziel, nämlich Bahnhof D. In diesem steht jedoch abfahrbereit die Lokomotive E 605, die nach A könnte, käme nicht gerade ein anderes stampfendes Ungetüm entgegen.

Da heißt es, im richtigen Moment die Weichen zu stellen und notfalls auch mal so lange einen Zug festzuhalten, bis entweder die Bahn frei oder einer von vorne oder hinten draufgebrummt ist.



Papis Kindheitstraum ...



... jetzt auch im Computer

Je höher die Levels, desto höher die Anzahl der Bahnhöfe, aber zum Glück trägt ja jede Lokomotive den Namen (Buchstaben) des Zielbahnhofes. Dies wird sich später ändern – und ist nicht die einzige Schwierigkeit, mit der man zu kämpfen haben wird. So läuft die Zeit z.B. desto schneller ab, je mehr Züge unterwegs sind.

Ich glaub', meine Lok pfeift

Vom Spielprinzip ist Locomotion zweifellos originell und wäre fast hitverdächtig, wenn da nicht die etwas mißglückte Grafik wäre. Die Loks sehen nämlich aus wie ... ich weiß nicht was, jedenfalls nicht wie Loks. Und die Farbgebung der einzelnen Bildschirme wechseln erst mit Ablauf einer Spielphase (also nach neun Levels).

Abgesehen von der Titelmusik gibt es akustische Signale, wenn sich in einem Bahnhof was tut, und ein nervtötendes Geräusch, das die Fahrt dokumentieren soll.

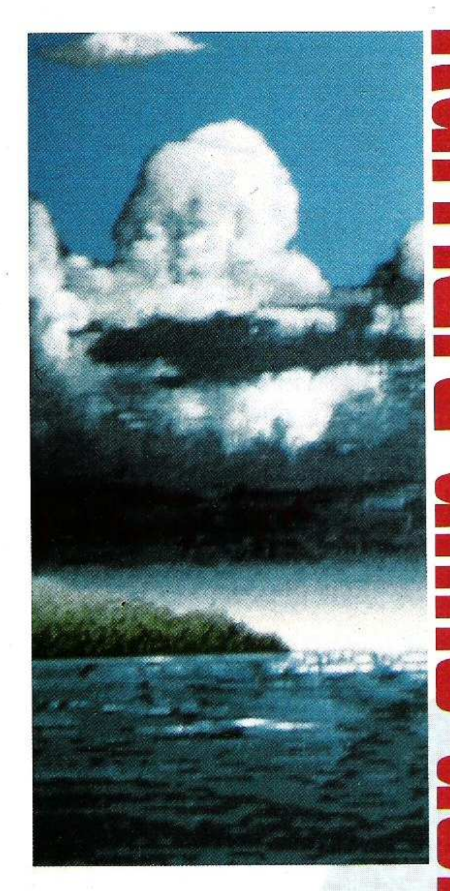
Die Maussteuerung (linke Taste: Umstellen der Weichen, rechts: Beschleunigen der Züge) geht klar. Einen Mehrspielermodus gibt es nicht, dafür aber eine funktionierende High-Score-Liste und die Möglichkeit, mit einem Passwort in die nächsthöhere Spielphase zu wechseln. Es wäre auch nicht verkehrt gewesen, die einzelnen Levels damit zu versehen, weil es doch etwas nervt, immer wieder ganz von vorne anfangen zu müssen – Spielstand speichern ist nämlich nicht.

Locomotion macht trotz seiner Schwächen Spaß – und das ist hier eigentlich die Hauptsache. An Papis Modelleisenbahn auf dem Dachboden kommt es aber nicht heran. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Anleitung (vorläufig)	7
Spielablauf	7
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Karriere anno dunnemals



▲ Klarmachen zum Entern!

DER PATRIZIER – PREVIEW –

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Ascon, 4830 Gütersloh, empf. VK-Preis: PC ca. 120 DM, Amiga, Atari ST ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

Mehr als nur eine Wirtschaftssimulation will das neue Produkt von ASCON sein, das im Juni das Licht der Welt erblicken wird. DER PATRIZIER enthält zusätzlich starke politische Elemente, durch die sich das Programm von Spielen ähnlicher Bauart abheben soll.



Angesiedelt während der Blütezeit der Hanse ist es Aufgabe des Spielers, sich zuerst einmal durch wirtschaftlichen Erfolg den Posten eines Bürgermeisters zu sichern. Ähnlich wie beim Oldie *Hanse* besorgt man sich zunächst ein Schiff, dann gondelt man munter zwischen London, Stockholm und Nowgorod auf Nord- und Ostsee umher, kauft möglichst günstig Waren ein und, klar, verkauft sie wieder mit höchstmöglicher Gewinnspanne.



◀ Zur Versteigerung freigegeben



◀ Die Heimatstadt

Hat man es geschafft, die Heimatstadt wohlhabend zu machen, wird man dort mit etwas Glück zum Bürgermeister gewählt. Nun müssen die Bürgermeister der anderen sechzehn Hansestädte durch Spenden usw. bearbeitet werden, um durch sie zum Endziel zu gelangen: Vorsitzender der Hanse zu werden. Dazu ist nicht geringes politisches Geschick nötig, die zweite Komponente des recht komplex wirkenden Spiels.

Die geschichtlichen Hintergründe der Hanse wurden genau recherchiert, und so kam bei einem Probespiel sehr schnell Spannung und Atmosphäre auf. Das beste Feature dieser Simulation aber dürfte die Vier-Spieler-Option sein, bei der die Kommunikation unter den Mitspielern im Vordergrund steht.

Technisch machte das sich in der Testphase befindliche Game einen recht soliden Eindruck. Es wird auf Festplatte installierbar sein, gesteuert wird es per Maus oder Tastatur, auch eine Mischung aus beidem ist möglich.

Der Patrizier wird gleichzeitig für PC, Amiga und Atari ST entwickelt, so daß alle drei Formate im Juni zeitgleich erhältlich sein sollten. ■

ab

Perfekte S-t-r-a-t-e-g-i-e

PERFECT GENERAL

System: PC, VGA, Adlib, Soundblaster, Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis:ca.100 DM, Hersteller: UBI-Soft, Frankreich, Muster von: Hesteller.

Aufbauend auf einem der bekanntesten und beliebtesten Table-Top-Strategie-Spiele der USA, erscheint nun die Computeradaption zu The Perfect General, in Europa von UBI-Soft vertrieben.

Über einen Zeitraum von mehr als 12 Jahren hinweg wurde dieses Spiel (die Table-Top-Variante) wöchentlich ausgetragen. Einfache Regeln machten William Zaccagninos Spiel zu dem Dauerbrenner der Szene.

Simuliert werden beim **Perfect General** ausschließlich Bodengefechte, Marine- bzw. Luftstreitkräfte werden außen vor gelassen. Doch die Ausstattung der Bodentruppen läßt keine Wünsche offen. Von der einfachen Infanterie bis hin zur schweren Artillerie ist alles vorhanden, was ein angehender General so braucht.

Doch zum Spiel selbst. Was auf den ersten Blick so aussieht wie ein x-beliebiges Programm, unterscheidet sich doch in einigen Punkten vom gewohnten Strategie-Einheitsbrei. Ziel des Spieles ist es, gewisse Städte oder Regionen der Karte zu erobern und bis zum Ablauf der Runde möglichst zu halten. Für diese Regionen gibt es pro Runde eine Anzahl von Victory-Points. Gewinner des Spiels ist nicht derjenige, der die Armee des Gegners vernichtet hat, sondern der, der die meisten Punkte hat. Ein komplettes Match besteht immer aus zwei Spielen, bei denen man abwechselnd die Rolle des Angreifers und des Verteidigers übernimmt.



Wer ist der bessere General?



»Einfach und gut- Perfect General«

Strategie einmal anders

Am Ende des Matches zeigt sich dann, wer der bessere Stratege ist. Eine besondere Herausforderung ist auch die Begrenzung eines Spieles auf eine bestimmte Anzahl von Runden d.h. es kommt gewissermaßen ein Zeitfaktor mit ins Spiel. Wettereinflüsse werden ebenso berücksichtigt wie natürlich auch Bodenbeschaffenheit. Durch eine Vielzahl an Menüs lassen sich so ziemlich alle Einstellungen des Programmes verändern, so daß ein und dasselbe Scenario in Hunderten von Varianten gespielt werden kann.

Grafisch erinnert The Perfect General auf den ersten Blick an Battle Isle von Blue Byte, jedoch ist das Hexfeld, auf dem nahezu jedes Spiel dieser Art basiert, nicht direkt auf der Karte sichtbar. Bewegung und Gefecht laufen auf derselben Karte ab.

Der Gegner kann übrigens auch während seines Zuges mit einem Überraschungsangriff gestört werden, eine Möglichkeit, die nicht jedes Spiel bietet. Gesteuert wird das Spiel über Maus und Tastatur, simpel und schnell zu begreifen. Richtig Freude kommt dann auf, wenn man das Spiel über Modem-Play mit einem menschlichen Gegner betreibt. Niemand weiß, wo die Truppen des anderen stehen und welche Gemeinheiten als nächstes folgen. Da kommt Freude auf, da wird man zum Tier.

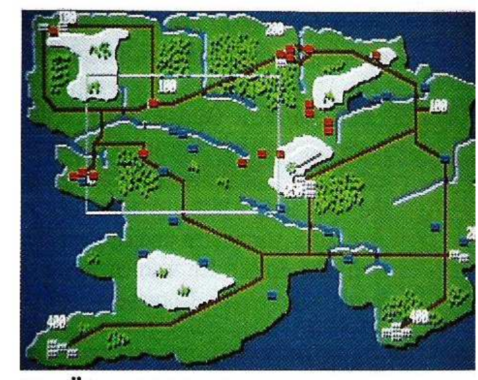
The Perfect General überrascht mit seinem einfachen Aufbau und seiner leicht zu handhabenden spielerischen und strategischen Tiefe. Wer Battle Isle gemocht hat, soll sich auf alle Fälle mal den General anschauen. ■

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



Die Übersichtskarte



Fertig zum Angriff



Langsam, aber gefährlich





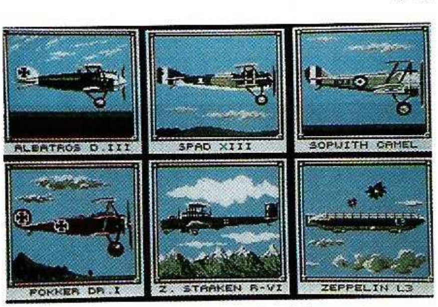
Historisches hexagonal

Neues aus Mühlheim. Die Truppe von Blue Byte macht sich daran, Gutes noch besser werden zu lassen.

Battle Isle, eines der Strategie-Referenz-Programme schlechthin, ist das „Opfer" dieser Bemühungen. In diesem Monat wird eine Szenario-Diskette mit neuen Kampfschauplätzen erhältlich sein. 11 Solo- und 3 Zwei-Spieler-Karten befinden sich auf der Disk. Nicht nur strategisch, sondern auch landschaftlich wird einiges geboten. So kämpfen die Robot-Truppen in Wüste, Eis und Seegebieten. Langeweile kann also nur schwer aufkommen.

Interessanter scheint mir aber die Tatsache zu sein, daß es demnächst einen Quasi-Nachfolger zu Battle Isle geben wird. Dieses Programm befaßt sich mit den historischen Gegebenheiten des 1. Weltkriegs. Äußerlich dem Ursprungsprogramm sehr ähnlich, hält es sich jedoch exakt an den geschichtlichen Verlauf. Der Ausgang des Krieges kann also nicht geändert werden, lediglich einige Schlachten werden neu geschlagen. Müßig zu erwähnen, daß die wichtigsten Waffensysteme des 1. Weltkriegs vorhanden und einsatzfähig sind. Die Spielfelder werden, bedingt durch die realen Vorgaben, wahrscheinlich auch etwas größer als bei Battle Isle werden. Scheint also ein heißer Sommer für Nachwuchsgeneräle zu werden. Einen Test liefern wir, sobald das Programm fertig ist. ■

gag



Und sie fliegen doch!

KONVERTIERUNG BATTLE ISLE (PC)

Hersteller: Blue Byte, empf. VK-Preis: ca.100 DM, Muster von: Hersteller.

PC-Strategen können jetzt endlich aufatmen, Freudentänze, Lagerfeuer etc. veranstalten, denn eines der besten Strategie-Spiele der letzten Zeit hat seinen Weg zum PC gefunden. **Battle Isle** hat sich gegenüber der Amiga-Version zum Glück kaum verändert, lediglich auf die deutsche Sprachausgabe im Vorspann wurde verzichtet. Ist aber auch kein großer Verlust. Die Grafik sowie die Soundeffekte wurden keinerlei Änderungen unterzogen. Die Musik klingt zwar etwas dumpf, was aber wohl an der Soundkarte liegen kann. Dank der größeren Rechenpower der meisten PC-Maschinen läuft das Spiel insbesondere bei komplexeren Szenarien jetzt um einiges zügiger ab. Wartezeiten, wie sie beim Amiga in höheren Leveln aufgetreten sind, fallen somit gänzlich weg.

Strategen braucht dieses Programm nicht extra empfohlen zu werden, aber alle anderen sollten auch mal einen Blick drauf werfen. Schlaflose Nächte sind garantiert. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

ASM HIT

Fertig zum Angriff

Meditation über Ameisen

SAMURAI

System: PC (CGA, VGA, 3.5 Disk), empf. VK-Preis: 80 DM, Hersteller: Impressions, GB, Muster von: Impressions.



Wer schon immer einmal wissen wollte, wie eine historische Schlacht in Echtzeit abläuft, der kann an **Samurai – The Way of the Warrior** nicht vorbeikommen.

Die Idee von **Impressions** bei diesem Game war es, möglichst detailgetreu eine Schlacht zwischen verfeindeten japanischen Völkern des 16. Jahrhunderts darzustellen. Damit haut Impressions in die gleiche Kerbe wie auch schon beim wenig spannenden Vorgänger „Fort Apache“.

Tatort ist eine Insel im Pazifik. Zu Beginn besitzen beide Spieler fünf Städte und eine gewisse Menge von Koku (Währungseinheit). Einziger Zweck der Währung ist es, Söldner einzukaufen. Mit den so zusammengestellten Armeen geht es zu den Schlachtfeldern, die an Abwechslung nur noch von der Antarktis übertroffen werden.

Jetzt kommt der einzige Pluspunkt von Samurai. Die Macher des Games haben sich redlich Mühe gegeben, die historischen Kampfformationen der Japaner detailgetreu nachzuahmen. So können die Spieler zwischen sieben klassischen Truppenaufstellungen wie zum Beispiel Ganko/Vögel im Flug oder Engetsu/Halbmond wählen.

Klassischer Kampfstil

Bis die Truppen ihre Formation auf dem Feld der Ehre bezogen haben, können die Spieler locker einmal um den Häuserblock joggen und ein Snack im Imbiß um die Ecke nehmen. Ganz nach japanischer Mentalität gibt es nämlich vor jedem Schritt einige Meditationssekunden.

Sobald per Tastendruck zum Angriff geblasen wird, bewegen sich die verfeindeten Parteien mit der blitzartigen Geschwindigkeit eines Faultiers aufeinander zu. Reine Augenwischerei ist die Wahl zwischen hochauflösender Grafik und geringerer Auflösung, denn bei der geringeren Auflösung wird einfach das Schlachfeld mit den wenigen Details aufgeblasen. Zwar werden die Bewegungen der Truppen dadurch schneller, aber die Distanzen im gleichen Zug auch größer. Bis die Truppen aufeinandertreffen, bleibt genug Zeit, um über den Sinn des Lebens zu meditieren und vielleicht sogar zu einer Lösung zu kommen.

Die Schlacht präsentiert sich enttäuschend. Im Sekundentakt werden die Samuarai-Schwerter geschwungen. „Als Feldherr kann man die komplizierten Formationen der Krieger beobachten“ (Hersteller). Was leider verschwiegen wird ist, daß der Feldherrenhügel irgendwo in Europa steht. Interessanter dürfte es dabei wohl sein, einen Ameisenhaufen zu beobachten. Die Steuerung ist laut Hersteller einfach gehalten. Doch selbst versierte Strategen brauchen eine Einarbeitungszeit von einer Stunde und mehr. Der Sound (mit Ad-Lib-Karte getestet) ist so interessant wie die knackende Auslaufrille einer Grammophon-Schellack-Platte. „Ping“ bedeutet gekreuzte Schwerter und „brch“ Arkebusen-Schüsse. Lediglich zwei japanisch gesprochene Kommentare zu Beginn und Ende einer Schlacht bringen Abwechslung ins ständige „Pingbrch“.

Der Spielablauf kann nicht überzeugen. Selbst wenn es für jeden der mehr als zahlreichen Kämpfer ein Eigenschaftsprotokoll à la Rollenspiel gibt, und die Schlachtgetümmel durch schöne eingespielte Grafiken getrennt sind, ist die Motivation schnell dahin.

Fazit: Gute Grundidee, aber viel zu langsame Umsetzung. Nur für Strategiefans, die auch vor dem Liebeskampf zweier Weinbergschnecken nicht zurückschrecken. ■

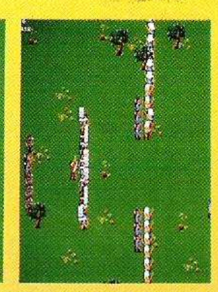
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«





Aufmarsch zur Schlacht in (unfreiwilliger) Echtzeit

KONVERTIERUNG SPECIAL FORCES (AMIGA)

Hersteller: MicroProse, U.K., Preis: ca. 100 DM, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Die harten Jungs der Special Forces gehen nun auch auf dem Amiga in den Einsatz. Gegenüber der ST-Fassung hat sich eigentlich nichts geändert, lediglich der Sound klingt ein bißchen besser. Es stehen insgesamt 16 verschiedene Missionen in vier verschiedenen Klimazonen der Erde zur Erledigung an. Drogenbarone oder Terroristen sollen unschädlich gemacht, Präsidenten befreit, oder Sabotageakte verübt werden. Halt die Dinge, die eine Spezialeinheit tagtäglich tut.

Wie schon gesagt, die Grafik ist gleich geblieben, die Benutzerführung auch. Das Handbuch ist wie gewöhnlich in Deutsch. Geben wir der ganzen Sache, wie schon bei der ST-Version einen Hitstern. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

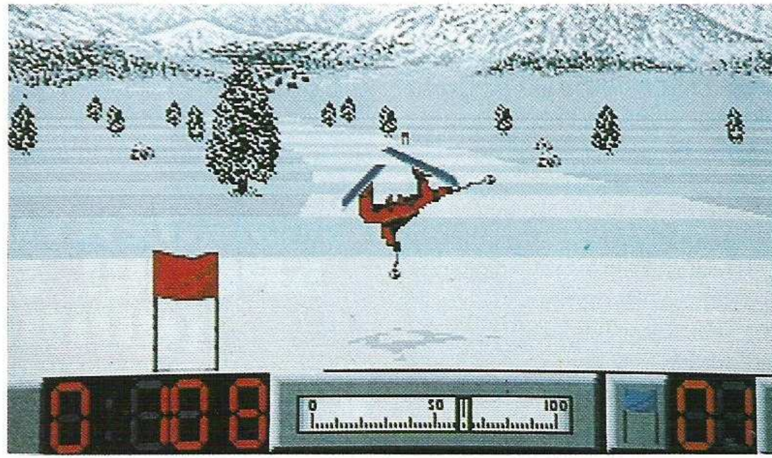
Grafik	10
Anleitung	9
Spielaufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«





Disqualifiziert



Böse Bauchlandung

Zu einer Zeit, in der niemand mehr so recht an Kälte, Eis und Schnee denken mag und sich die Welt für die Sommerolympiade rüstet, bringt MICROIDS seinen Beitrag zu den ach so aktuellen Olympischen Winterspielen auf den Markt.

SUPERSKI 2

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Microids, Frankreich, Muster von: Hersteller.



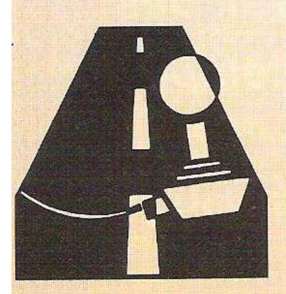
Lediglich sechs Disziplinen werden den bis zu vier Spielern bei **Superski 2** geboten, Konkurrenz-Programme warteten schon mit mehr auf. Zudem handelt es sich bei Slalom, Riesenslalom und Abfahrt nahezu um dieselben Wettkämpfe (weitere sind Springen, Bob und Hot Dog). Diese Tatsache allein wäre nicht so schlimm, jedoch fällt das Programm durch seine dilettantische Programmierung völlig aus dem Rahmen. So wird beispielsweise kein zweites Laufwerk unterstützt, es gibt keine Rekorde, die gespeichert werden und die Wertungen müssen nach jedem Sprung/nach jeder Fahrt nachgeladen werden, was wiederum bedeutet, das auch die Wettkämpfe für weitere Versuche erneut in den Speicher gezogen werden.

Ganz schwer daneben ging die Realitätsbezogenheit. Ich halte es als alter Skihase nicht für sonderlich realistisch, wenn beim Skispringen während eines Sprunges dauernd zwischen klassischem und V-Stil gewechselt werden kann und damit noch Spitzenweiten erzielt werden. Ebenfalls nicht 'naturgetreu', daß bei Abfahrts- und Slalom-Disziplinen bei Auslassen eines Tores – oder aller – lediglich eine Zeitstrafe erfolgt und *nicht* disqualifiziert wird. Dafür mache ich dies nun mit Superski 2 und erkläre es offiziell für den ASM-Hit als disqualifiziert. Die *Mangelhaft*-Medaille hat es sich aber redlich verdient.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5
Sound	3
Realitätsnähe	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«



Simulation

Strip me, Baby

COVER GIRL POKER

System: Amiga, PC geplant für: ST, C-64, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Sales Curve, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Wie ihre zahllosen Vorgängerinnen haben sich auch die Hauptdarstellerinnen bei COVER GIRL POKER zum Ziel gesetzt, ihr buchstäblich letztes Hemd zu geben – sofern man sich als besserer Zocker erweist.



Morgen kommt die Weihnachtsfrau

Damit man nicht allein auf weiter Flur stehen muß, bietet Sales Curve die Option, auch zu zweit oder im flotten Dreier den Kampf gegen die acht (!) mehr oder weniger hübschen Damen anzutreten, bei denen es sich um Titelmädels der „Daily Sport" handelt.

Die Ladies strippen – und das ist wirklich neu bei dieser Art Spiel – zum Teil auf einer Leinwand im Kino. Dies geschieht leider nur ruckartig und wirkt somit wenig erotisch.

Von der Technik reden wir lieber erst gar nicht. Wenn man mit der Tastatur spielt (natürlich kann auch die Maus benutzt werden) und versehentlich eine falsche Taste erwischt, verschwindet die rechte Hälfte des Screens und links ist eine Vergrößerung einer Tapete zu sehen (oder was sonst soll das sein?).

Kurze Ladezeiten, dafür aber keine Speichermöglichkeit und eine Anleitung, die man auch hätte weglassen können, sind weitere nennenswerte Punkte.

War ich anfangs noch halbwegs angetan von den neuen Ideen, so ließ bei längerem Spielen die Lust nach. Und als ich dahinterkam, daß man beim Mehr-Spieler-Modus jedes (!) Mädchen sehr schnell ausziehen kann, hatte ich gar keinen Bock mehr, weiterzuspielen. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	5-8
Anleitung	4
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

COVER GIRL POKER (PC)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Sales Curve, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

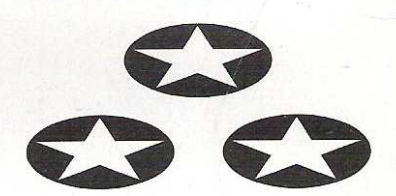
Auf dem PC stimmt gar nichts mehr. Wenn man nicht gerade eine Soundkarte sein eigen nennt, wird einem das Gepiepse aus dem Speaker total abnerven. Die Grafiken sind – gelinde ausgedrückt – bescheiden, die Übersetzungsfehler fallen selbst Analphabeten auf.

Die Sequenz mit dem Kino läuft schneller ab als auf dem Amiga, aber auch nur „häppchenweise" – von Animation keine Spur. Mir bleibt nur noch die anschließende Bewertung und der gutgemeinte Ratschlag, sich für das gleiche Geld lieber mit Lederhosen-Filmen einzudecken. Der Erotikwert dürfte ohnehin der gleiche sein. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3–5
Anleitung	3
Spielablauf	1
Motivation	1
Gesamtnote	1

»SEHR MANGELHAFT«





Dies ist KEIN Rubbelbild!

LORICIEL-FANS

werft Eure Denkmaschinen an, es gibt eine Menge Preise zu gewinnen!

1. Preis:
Ein Sony-CD-PLAYER mit Fernbedienung

2. Preis:
Nichts Geringeres als ein echtes SUPER FAMICOM

3. Preis:
1 Thunderboard-Karte Mediavision für PC

4. Preis:
1 externes RocTec-Slimline-Laufwerk für Amiga

5.–20. Preis:
je 1 neues Game von Loriciel

Unsere Fragen:

1. Zu welchem der Spiele, die Loriciel in Kürze herausbringen wird, gehört das Bild?

a) Jim Power
b) The Entity
c) D-Day

2. Nennt den Namen von einem weiteren Loriciel-Game?

3. Aus welchem Land kommt Loriciel?

a) Deutschland
b) England
c) Frankreich



RUSHWARE
Online with the trend

Die Antworten verewigt Ihr einfach auf einer Postkarte und schickt sie an:

ASM · LORICIEL · POSTFACH 870 · 3440 ESCHWEGE

Gebt auch unbedingt Euer Computer-System mit an!

Einsendeschluß ist der 10. 6. 1992, es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. *(Erhebungszeitraum für ASM 6/92: 10. 3. – 9. 4. 92.* Nachdruck mit Genehmigung von media control, *Baden-Baden)*

TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
2.	(3)	Airbus A 320	Thalion
3.	(2)	Bundesliga Manager Professional	Softare 2000
4.	(5)	Battle Isle	Blue Byte
5.	(4)	Populous II	Electronic Arts
6.	(–)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
7.	(8)	Oh No! More Lemmings	Psygnosis
8.	(–)	Pinball Dreams	Century Software
9.	(–)	Special Forces	Microprose
10.	(6)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(7)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Civilisation	Microprose
3.	(1)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
4.	(8)	Star Trek	Interplay/E.A.
5.	(6)	Wing Commander II	Origin
6.	(4)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
7.	(2)	Lemmings	Psygnosis
8.	(–)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
9.	(–)	Oh No! More Lemmings	Psygnosis
10.	(10)	Gunship 2000	Microprose

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
2.	(5)	The Simpsons	Ocean
3.	(8)	WWF Wrestling	Ocean
4.	(2)	Bundesliga Manager	Software 2000
5.	(–)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
6.	(–)	Starbyte Super Soccer	Starbyte
7.	(9)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
8.	(3)	Pirates	Microprose
9.	(–)	Conquestador	German Design Group
10.	(4)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(4)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
3.	(2)	Airbus A 320	Thalion
4.	(3)	Mega lo Mania	Image Works
5.	(7)	Amberstar	Thalion
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis
7.	(8)	Fate-Gates of Dawn	ReLine
8.	(–)	Special Forces	Microprose
9.	(–)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(5)	Silent Service II	Microprose

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Spannend ist auch immer wieder die Auswertung Eurer Zuschriften, mit denen Ihr die besten Games, Grafiken und Sounds bestimmt. Unter allen Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal griff die Hand unserer Glücksfee nach Christian Ebert aus 4572 Tecklenburg 4.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

ASM-Leser Christian Johannesdotter aus Loccum schickte uns diesen Urlaubsschnappschuß vom Gardasee. Dort stieß er endlich auf die geheimen, hochspannenden Hallen der ASM-Redaktion.

LESER-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(2)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(7)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
4.	(–)	Lotus Esprit T. Chall. II	Gremlin
5.	(5)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
7.	(4)	Populous II	Electronic Arts

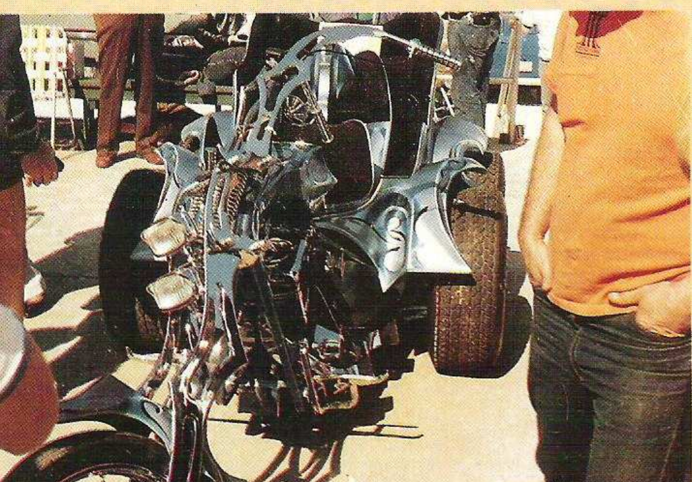
GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(–)	Elvira	Accolade
3.	(4)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
4.	(–)	Wing Commander II	Origin
5.	(–)	Another World	Delphine
6.	(7)	Shadow of the Beast	Psygnosis
7.	(–)	Xenon II	Image Works

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(4)	Lemmings	Psygnosis
4.	(5)	Elvira	Accolade
5.	(–)	Apidya	Blue Byte
6.	(7)	Xenon II	Image Works
7.	(–)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.

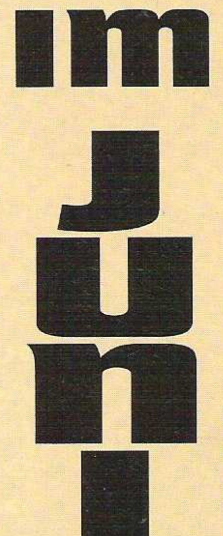
Sommerliches Sportvergnügen (II)



SUMMER GAMES

System: C-64, empf. VK-Preis damals ca. 50 DM, Hersteller: Epyx/U.S.Gold, Muster von: ASM-Archiv.





Als zweiten Teil in unserer Sommer-Trilogie präsentieren wir Euch diesmal den Klassiker unter den Sportspielen schlechthin: EPYX' SUMMER GAMES waren für ihre Entstehungszeit (1983) ein gewaltiger Fortschritt in Sachen Computerspiele. Der C-64, damals auf den Wunschzetteln vieler, war um ein weiteres Schmuckstück reicher.

So wurde zum einen auf Vielfalt, zum anderen auf Animation und schließlich auch auf Sound und exakte Steuerung Wert gelegt. Gegenüber den Vorläufern bot **Summer Games** einige völlig neue, insgesamt acht verschiedene Disziplinen an. Neben 100-Meter-Lauf und 4x400-Meter-Staffel gab es Stabhochsprung, Turmspringen, Freistil-Schwimmen und 100-Meter-Freistil, Bodenturnen und – als Krönung sozusagen – „Skeet"-Shooting, was hierzulande als Tontaubenschießen bekannt ist.

God Save the Queen

Insgesamt acht Spieler konnten mitmachen – auch das war neu –, die sich neben ihrem Namen auch das Land aussuchen durften, für das sie antreten wollten. Und hier brillierte der Sound, denn zu jedem der zwölf Staaten gehörte die Nationalhymne, die originalgetreu aus dem Lautsprecher klang.

Auch während des Games gab es Sound und FX en masse. Besonders die feierliche Eröffnung und die Abschlußfeier mit dem olympischen Feuer und den Tauben, die gen Himmel steigen, verzauberte Ohren und Augen, womit wir bei Animation und Grafik wären.

In den einzelnen Disziplinen gab es zum Teil köstliche Sequenzen: Die Bodenturnerin, die sich bei unsachgemäßer Steuerung auf die Fre... legte, der Turmspringer, der den besten Bauchlatscher von allen schaffte und so weiter und so weiter. Lediglich die Läufer fielen grafisch und animatorisch nicht so doll aus wie z.B. bei *Track & Field*, aber das störte nicht weiter.

Tricks des Sticks

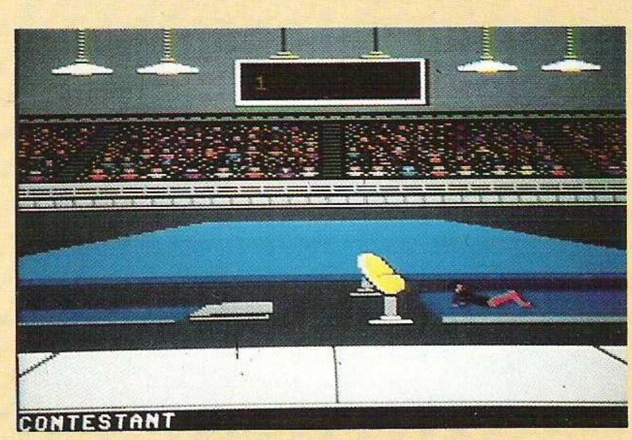
Ein wichtiger Punkt, um überhaupt auch nur eine winzige Chance zu haben, einen Weltrekord aufzustellen, war eine exakte Joystick-Steuerung. Jede Disziplin hatte da ihre kleinen Tricks – so spielt beim Turmspringen der Feuerknopf eine wichtige Rolle, und beim Bodenturnen mußte man zwecks guter Noten der Jury schon tüchtig rütteln.

Besonders tückisch war das Schießen: Hier kam man nur mit genauem Zielen weiter. Einen Tick zu weit links, und die Scheibe sauste unbeschädigt weiter. Da man obendrein nur einen Versuch je Scheibe hatte und das Fadenkreuz nie an der Stelle stehenblieb, wo man es plazierte, war diese Disziplin so ziemlich die schwierigste von allen. Obgleich die Computertechnik heute sehr viel weiter ist, wurde nie der Versuch unternommen, dieses Game auf andere Rechner umzusetzen. Erst der direkte Nachfolger *Summer Games II* hielt auch auf 16-bit Einzug. Doch nicht jener soll nächste Mal diese kleine Reihe abschließen, sondern ein Game, das es mittlerweile auch auf Konsole gibt: *California Games*.

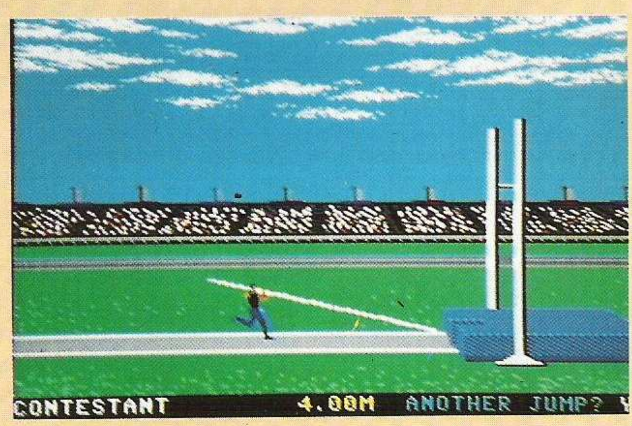
Klaus Trafford



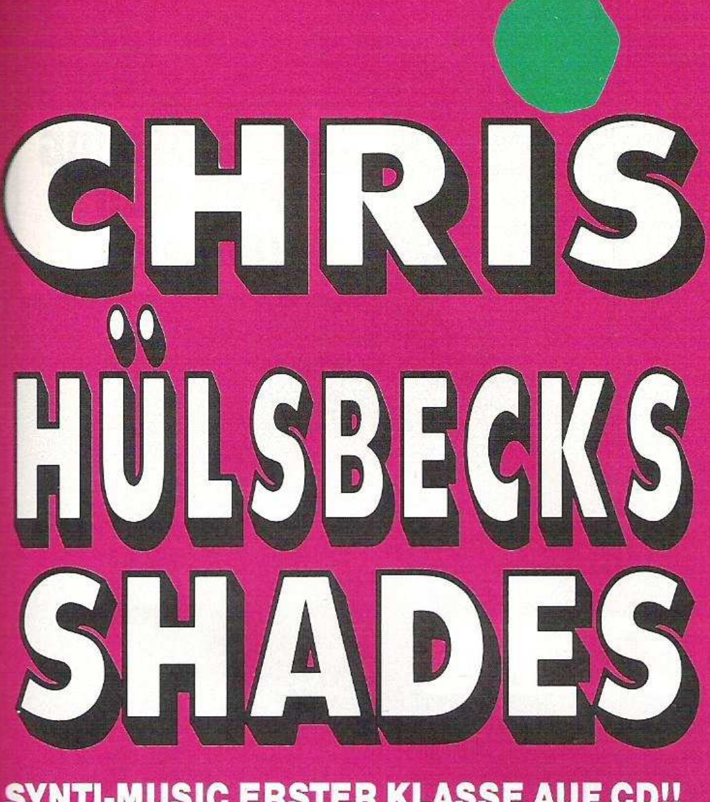
Da wird einem warm ums Herz



Dabeisein ist alles ...



Hochsprung kommt vor dem Fall



SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



JOCHEN HIPPEL

give it a try

CD

WINGS OF DEATH ○ BITTNER RAP ○ GLORY ○ THE TOWER

DRAGONFLIGHT ○ THE WIZARD ○ EXCERPTS FROM

THALION

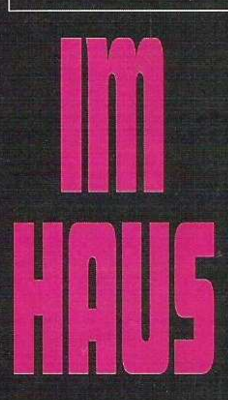
NUR 16,95 DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by THALION Software G.m.b.H.

SPACE GUN, System: C-64, geplant für: Spectrum 128, ST, empf. VK-Preis ca. 50-80 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.





Eschwege. Der ASM-Redakteur Klaus Trafford wurde mit einem schweren Nervenzusammenbruch in ein Krankenhaus eingeliefert. Seine Kollegen hatten ihn im Testraum gefunden, wo er gerade im Begriff war, das letzte Exemplar eines Commodore 64 zu zertrümmern. Laut schreiend wollte er mit einer Axt auf den unschuldigen Rechner einschlagen, was man gerade noch verhindern konnte. Unser Reporter meldet sich live vor Ort . . .

Kollegen und Mitarbeiter des Verlages sind bestürzt: Was war in den sonst so gut gelaunten Mann gefahren? Auf der Suche nach der Wahrheit entdeckten sie in der Floppy eine Diskette mit der Aufschrift **Space Gun** von **Ocean**.

Mit mehreren auf Knopfdruck austauschbaren Waffen beladen und vermeintlichen Extras, die es während des Games zu holen gibt, sollen futuristische Gegner erledigt und Geiseln befreit werden.

Jetzt, da der Titel aufleuchtet, weiß man, warum „Kate" so reagiert hat: Selten zuvor gab es eine derart miese Grafik zu sehen. Die überdimensionalen Gegnersprites wirken wie riesige Farbkleckse und sind von den auftauchenden Geiseln kaum zu unterscheiden.

Manchmal schieben sich (als solche gerade noch erkennbare) Schießvorrichtungen ins Bild, die es auf einen abgesehen haben. Last but not least krabbeln von überall her Spinnen über den Bildschirm, die aber nur wenig Ähnlichkeit mit tatsächlich existierenden aufweisen.

FLOPS

1. Space Fun (C-64)
2. Cover Girl (PC)
3. Brides of Dracula (AM)
4. Beetle juice (PC)
5. Super Ski 2 (AM)

Weitaus schlimmer ist der Spielverlauf: Gibt es nach erfolgreichem Level noch Bonuspunkte für Zeit (die erbarmungslos abläuft) und befreite Geiseln, so erwartet man ja in Level 2 etwas Neues. In der Tat: Die Anzahl der Gegner wächst – der Handlungsort und auch die Reihenfolge, in der dieser automatisch durchkreuzt wird, bleibt aber absolut identisch.

Da hilft nur noch wild rumballern, was natürlich auch ab und zu einer befreiten Geisel den Kopf kostet. Hinzu kommt, daß es keinen Zwei-Spieler-Modus gibt, die Musik leider nicht abgestellt werden kann (obwohl sie noch besser als der ganze Rest ist) und das dargestellte Fadenkreuz den halben Bildschirm einnimmt, was aber nicht bedeutet, daß man auch alles trifft, auf das man zielt.

Und wenn ich das hier so sehe, dann möchte ich am liebsten. . . wo ist die Axt. Ich werde . . . KREISCH!!

Klaus Trafford



Das Monster auf dem C-64 . . .

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	0
Sound	4
Spielablauf	1
Motivation	0
Gesamtnote	1

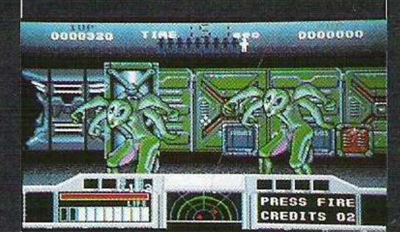
»SEHR MANGELHAFT«

KONVERTIERUNG SPACE GUN (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Vom Schock erholt, mußte ich mir auch noch die Amiga-Version des Ocean-Spielchens Space Gun antun. Naja, zumindest die Grafik ist insofern besser geworden, als daß man zwischen Freund und Feind unterscheiden kann. Dafür verschwindet dank farblicher Armut bei auftretenden Gegnern das Fadenkreuz, was das Zielen zum Glücksspiel macht.

Es ist ohnehin besser, man ballert einfach drauf los, sonst ist das Game eh nicht zu packen. Am Spielablauf hat sich nichts geändert, aber wenigstens können jetzt zwei Leute rumschießen. Ach ja, man hat auch die Wahl, ob man lieber Musik (die sich nicht recht zwischen „bedrohlich" und „fetzig" entscheiden kann und mit der Zeit langweilig wird) oder FX möchte, welche nicht viel hergeben.



. . . und auf Amiga schön sind sie beide nicht.

Spielfreude kommt so recht keine auf, zumal die drei Continues schnell weg sind und das Ganze irgendwie stinklangweilig ist. Wenn ich nur wüßte, wo die Axt hin ist . . .

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

Moin, Ihr Konsolisten!



Die Welle der Hits reißt nicht ab! Nach dem Glanz-Monat Mai mit seinem Mega-Hit „Super Contra" haben wir auch in dieser Ausgabe wieder viele ganz heiße Teile auf der Pfanne. In denke da speziell an „Castlevania III", „Tiny Toons", „The Addams Family" und „Desert Strike – Return to the Gulf". Letzteres ist eine heikle Sache, da es sich um eine Kriegssimulation handelt. Doch legt selbst, ab der nächsten Seite erfahrt Ihr alles über dieses umstrittene Stück. Dann blättert mal um!

Ciao, Euer A-MAN

In der Mai-Ausgabe kündigte ich Euch eine ausführliche Vorstellung **SNKs Neo Geo** an. Leider kann ich diesen Monat damit noch nicht dienen, das Osterfest, der Streß der zahlreichen Messen, Pressekonferenzen etc. ließ dies einfach nicht zu. Nächsten Monat müßte es jedoch klappen. Für all diejenigen, die noch immer ihr Geld vom Osterfest haben – vor allem im südlichen Teil Deutschlands soll ja tatsächlich Geld und Materielles verschenkt werden – und noch nicht wissen, für was sie sparen sollen, hier vielleicht ein paar Anreize:



Nach *Electronic Arts' Desert Strike – Return to the Gulf* wird nächsten Monat *Where in Time is Carmen Sandiego?* für das **Mega Drive** auf unseren 'Prüfstand' kommen. Das neueste EA-Produkt wird in einer opulenten Verpackung auf den Markt kommen. Warum? Weil sich die 'New American Desk Encyclopedia' und eine Armbanduhr darin befinden. Wohl ohne Uhr und Buch wird *Jordan vs. Bird* erscheinen, ein astreines Basketball-Spielchen, das es bereits vor vielen Jahren für den C64 gab. Wer weiß, vielleicht wird ja ein Basketball beigepackt....

Rasant geht's bei *Turbo Out Run* und *Test Drive II – The Duell* zu. Für letztere Umsetzung zeichnet *Ballistic/Accolade* verantwortlich.

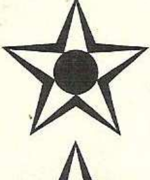
Das direkt aus Japan kommende *Steel Empire* ist ein actiongeladenes Shoot'em Up in ungewöhnlichem Stile. Es erinnert irgendwo an Jules Verne und sieht recht gut aus. Details dann in der nächsten Ausgabe.

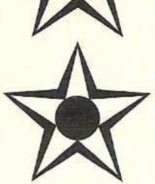
Flott und hart geht's bei *Quad Challenge* zu. Bei diesem Buggy-Rennen für ein bis zwei Spieler gibt's wilde Sprünge und viele Crashs. Auf Crashkurs gehen übrigens auch die beiden Knaben in *Rival Turf* für das SuperNES. Da dieses Prügelspiel allerdings aus dem Hause *Jaleco* stammt, darf man nicht zu viel erwarten.... Interessanter hingegen: *PGA Tour Golf* für Nintendos großen. Wenn bei dieser Umsetzung nicht geschlampt wurde, könnte dies der Golf-Knaller für diese Konsole werden.

News auch für das **Game Gear**, auf dem das *Alien Syndrome* zuschlägt. Dieses klasse Automatenspiel, das vor Jahren durch wunderbare mutierte Aliens für Gesprächsstoff sorgte, ist nicht etwa mit dem 'China Syndrom' zu verwechseln....

Der **Game Boy** darf sich *Oceans Hunchback* erfreuen, ansonsten steht auch für den kleinen Kekskasten das meiste noch in den Sternen. Lassen wir uns also einmal mehr von den Software-Göttern überraschen und hoffen, daß sie gnädig mit uns sein werden. In diesem Sinne: 'Good Luck' beim Zokken und viel Fun beim Lesen 'dieser unserer ASM'.

A-MAN





TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
3. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
4. Super Ghouls 'n Ghosts (SuperNES, Capcom)
5. Super Contra (SuperNES, Konami)
6. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Mega Man 3 (NES, Capcom)
8. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
9. Final Fantasy II (SuperNES, Square Soft)
10. Super Formation Soccer (SuperNES, Human)

Gäbe es bei der ASM einen Preis für Geschmacklosigkeit, so hätte Electronic Arts diese unrühmliche Auszeichnung im Mai sicherlich ganz allein für sich beanspruchen 'dürfen'. Mike Posehn und John Manley zeichnen für das neue und heiß diskutierte EA-Produkt verantwortlich, das nicht nur den höchst brisanten Titel 'Desert Strike – Return to the Gulf' trägt, sondern moralisch auch höchst verwerflich ist. Doch muß dies nicht bedeuten, daß das Spiel als solches schlecht ist . . .

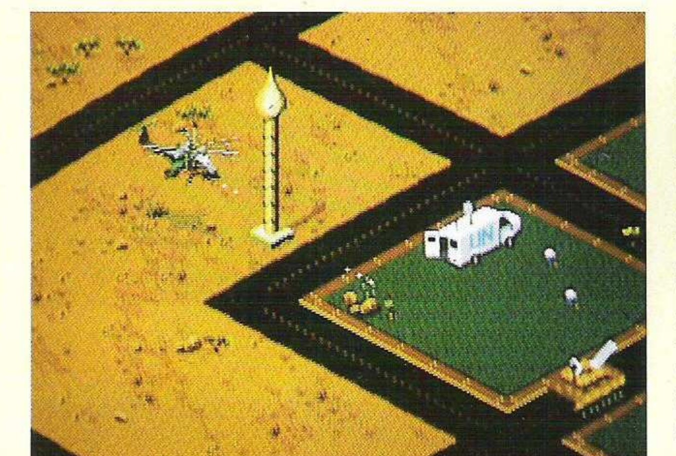
Mini-Golf

DESERT STRIKE – RETURN TO THE GULF

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Electronic Arts, USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg, Bemerkung: US-Import, wird nicht in Deutschland erscheinen.

Mit Desert Strike – Return to the Gulf beschreitet *Mike Posehn* völliges Neuland, denn es ist sein erstes Programm für eine Konsole. Bisher zeichnete er sich durch Programme wie *Deluxe Video I & III* oder *Get Organized* aus. Unterstützt wurde Mike bei seiner Arbeit sowohl vom Grafik-Spezialisten *Paul Vernon*, bekannt durch *Road Rash*, *Lakers vs. Celtics* und *PGA Tour Golf*, als auch von *John Manley*, der bereits in der Vergangenheit mit Mike zusammengearbeitet hat. Herausgekommen ist eine Kriegssimulation, die quasi die Fortsetzung des Golfkriegs ist, daher der Untertitel 'Return to the Gulf'.

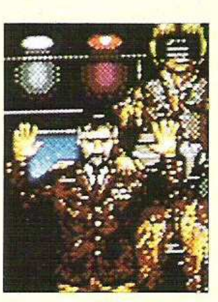
Der von einem Kriegsschiff startende Spieler nimmt Kontrolle über einen *Apache*-Kampfhubschrauber, ausgerüstet mit fast 1200 Schuß aus der Bordkanone, acht Sidewinder- und 38 Hydra-Raketen und muß sich in 27 Missionen – auf vier große Feldzüge verteilt – bewähren. Das dabei zu überfliegende Territorium wird aus einer halbschrägen Vogelperspektive dargestellt, wodurch ein guter räumlicher Effekt entsteht. Das Scrolling weiß dabei zu gefallen, wenngleich es hin und wieder kurz 'zuckt'.



▲ Da laufen sie, die zu rettenden U.N.-Beobachter.



Adios Amigos – das war nichts



Ein gekidnappter Commander verrät so manches . . .



▲ Madmans Yacht

▼ Jetzt wird's ernst!



27 Missionen pure Action

Um die Flughöhe muß sich der Spieler nicht kümmern, da automatisch eine konstante Höhe beibehalten wird. Seine Aufgabe ist es, das millionenteure fliegende Monstrum taktisch so klug wie möglich durch das feindliche Gebiet zu manövrieren, dabei ihm entgegenstehende Panzer, Raketenwerfer, Boote, Hubschrauber, Soldaten und Gefechtsstände aus dem Weg zu räumen und letztendlich Auftrag für Auftrag zu erledigen. Im Laufe dieser gewichtigen Aufgabe wird der Vorrat an Waffen und Kraftstoff schnell erschöpft sein, kümmert man sich nicht rechtzeitig um Nachschub. Dieser ist jedoch nicht an jeder 'Ecke' zu erhaschen und erscheint teilweise erst dann, wenn Häuser, Zeltlager etc. zerstört wurden. Sämtliche Bodenziele (Giftgasanlagen, Städte etc.) sind übrigens detailliert gezeichnet und auch perspektivisch ok.

Strategisches Vorgehen nötig

Durch die Aufnahme eigener, im Kriege verlorener oder gefangener Mannen – aber auch durch das Kidnappen feindlicher Soldaten – kann ein beschädigter Hubschrauber wieder repariert werden. Doch nur dann, wenn sie zum eigenen Stützpunkt geflogen werden, wo die Mechaniker während des Ausladens den Heli durchchecken. Spärlich gesähte Reperatur-Sets in irgendwelchen Stützpunkten der anderen Seite erfüllen denselben Zweck und dies gleich hundertprozentig. Andere Extras wie ein Zusatzleben oder eine schnellere Seilwinde erleichtern ebenfalls die Missionen.



Ein wichtiger Mann wird gerettet

Taktisch am klügsten ist es, wenn die Missionen in vorgegebener Reihenfolge erfüllt werden. Manchmal läßt sich dies auch überhaupt nicht verhindern, da zur Fortsetzung des Spiels erst einmal ein gegnerischer Commander gefunden und gefangen genommen werden muß, damit dieser wichtige Informationen – beispielsweise über den Standort von mobilen Scud-Raketen – herausrückt. So ist natürlich ein strategischer Aufbau der Missionen vonnöten, zumal auch Treibstoff- und Waffenvorrat einberechnet werden müssen. Geht diese Planung einmal schief, so stürzt der Helikopter ab oder gerät unbewaffnet mitten in einen Krisenherd. Für das Zerstören von Zivil-Behausung oder das Töten von eigenen Mannen bzw. von U.N.-Beobachtern werden Punkte abgezogen.

Marcus meint:

Normalerweise geht mir bei solch harten Actionspielen der Draht aus der Mütze, aber bei Desert Strike gibt es eben eine nicht zu verachtende taktische Note. Die Missionen sind abwechslungsreich, das Flugverhalten des Hubschraubers realistisch und der Schwierigkeitsgrad ist in Ordnung. Wäre da nicht, ja wäre da nicht der (immer noch!) aktuelle Aufhänger Golfkrieg. Ein anderes Szenario hätte diesem Spiel auf jeden Fall die Note 'absolut geschmacklos' erspart.

»GUT«

„Desert Strike – geschmacklos aber gut“

Nicht einmal die Scuds wurden vergessen

Es ist nicht ganz einfach, Desert Strike zu bewerten. Auf der einen Seite spielt das ganze vor einem sehr fragwürdigen Hintergrund – es wird stark an den Golfkrieg angelehnt – und Menschen werden erschossen, auf der anderen Seite ist es ein hervorragend programmiertes Spiel, das eine gehörige Portion Koordination erfordert. Somit steht neben der Action auch die Strategie im Vordergrund.

Theoretisch macht das also keinen Unterschied zu einem puren Strategiespiel, bei dem die Befreiung von Ländern quasi nur per Befehl vonstatten geht. Sprites kommen sowohl hie als auch da um – das bleibt sich gleich. Also schiebe ich einmal sämtliche Bedenken zur Seite und halte fest, daß Electronic Arts sich selbst in Belangen Geschmacklosigkeit übertroffen hat, aber – so konträr es auch klingt – mit Desert Strike gleichzeitig einen der besten Mega-Drive-Titel produziert hat. Dazu tragen viele Faktoren bei, unter anderem die technisch saubere Programmierung, die präzise und realistische Steuerung, der moderate Schwierigkeitsgrad, die Vielzahl an Missionen und vor allem die nervenzerrende Spannung, die teilweise entsteht. Elemente, von denen die Masse der Action-Programme viel zu wenig hat. Zwar ist bei ihnen die Handlung meist weniger fragwürdig, doch was nutzt dies letztendlich, wenn das Programm nicht motiviert.

Mich und die meisten anderen Kollegen der ASM-Redaktion konnte Desert Strike begeistern. Trotzdem muß ich vor diesem Spiel warnen: Kinder sollten es nicht in die Hände bekommen. Allen 'größeren' Liebhabern des Genres empfehle ich zuzuschlagen, solange es noch möglich ist. ■

Hans-Joachim Amann



Der Bordcomputer gibt Aufschluß über wichtige Fragen. ◄

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

Schwing' die Keule, Fred!

THE FLINTSTONES

System: NES, geplant für: –, Hersteller: Taito, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, : Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.





Wir schreiben das Jahr 3000. Dinosaurier sind absolute Mangelware, Zeitmaschinen dagegen kein Problem. Was liegt für einen Miesling wie Dr. Turner näher, als so ein Gerät zu benutzen, sich in die Steinzeit zurückbeamen zu lassen und ein paar hübsche Saurier zu kidnappen?

Pech für Dr. Turner, daß er sich ausgerechnet die beiden Haustierchen von Fernsehstar Fred Feuerstein ausgesucht hat. Fred macht sich natürlich umgehend auf die Socken, um seine beiden Dinos aus dem Zukunftszoo wieder zurückzuholen. Hilfe erhält Fred dabei von einem kleinen grünen Außerirdischen, mit dessen Unterstützung er die Einzelteile einer Zeitmaschine einsammeln muß, ohne die der Trip in die Zukunft nunmal nicht möglich wäre. Der Rest der Fernsehfamilie steht Fred mit guten Ratschlägen zur Seite.

Mit seiner Keule haut Fred nun sämtliche Schurken, Monster und Fässer um, was ihm Geld und, im Falle der Fässer, diverse Extras und Zusatzwaffen einbringt. Äxte, Bomben und Schleudern helfen ihm, auch solche Gegner ins Land der Träume zu schikken, denen er lieber nicht auf Keulenlänge nahe kommen sollte.

Hübsch animiert rennt, hangelt und hüpft der Urzeit-Tarzan, von Fernsehmusik beflügelt, fröhlich durch die Gegend und nietet alles um, was ihn am Vorankommen hindern kann. Zwischen den diversen, zum Teil nicht gerade kleinen Levels, darf er sich bei einem Basketballspielchen „entspannen“.

Wer auf knuddelige, nicht allzu schwere Plattform-Games steht, der sollte sich Freds Keulenschwing-Arie unbedingt ansehen. ■

ah



Es gibt viel zu tun ...



Fred ist und bleibt der Größte

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Wie der Vater, so der Sohn: Diese alte Weisheit stand Pate für den dritten Teil der Familiensaga Castlevania. Simon, der jüngste Sproß der Belmont-Sippe, hat ja bereits zweimal die Welt gerettet. Nun dreht Konami das Rad der Zeit zurück und bringt den Vater ins Spiel. Wird er Draculas Fluch zurückweisen können?



CASTLEVANIA III-DRACULAS CURSE

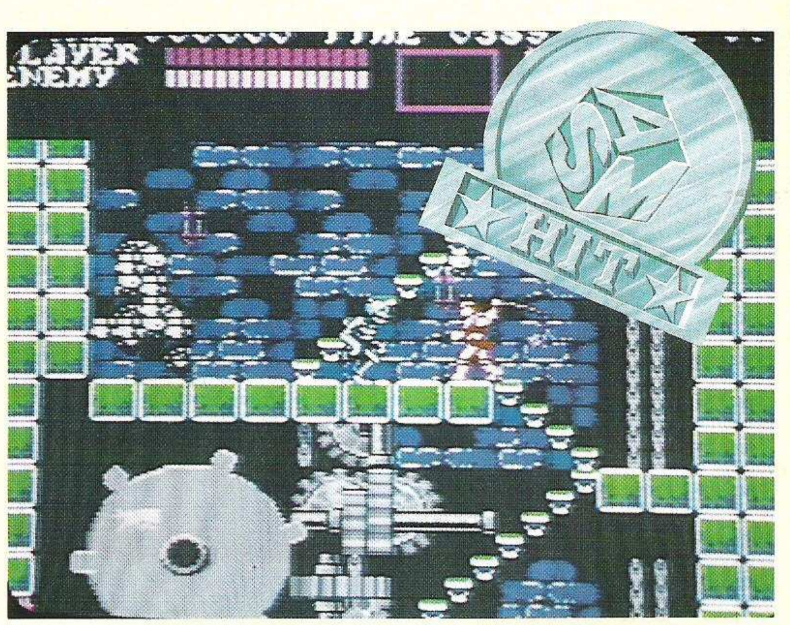
System: NES, geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt 50.

Mie Ähnlichkeiten sind verblüffend: Vater Belmont schwingt ebenso gekonnt die Peitsche wie sein Sohn, fürchtet weder Gott noch Teufel und sorgt sich um den Weltfrieden. Sein Widersacher in diesem neuesten Jump-and-Run-Spektakel ist kein Geringerer als Graf Dracula, dessen transsylvanischen Schergen sich anschicken, die Weltherrschaft zu erobern.

Trevor Belmont ist in seinem Kampf nicht allein. Durch entsprechende Boni kann er sich Draculas abtrünnigen Sohn Alucard zur Hilfe holen. Oder vielleicht den Piraten Grant Denasty und den Magier Sypha Belnades. Verwandelt sich Trevor in eine dieser Gestalten, kann er einige neue Waffen benutzen. Eine nützliche Option in verzwickten Situationen, denn die Gegner sind zahlreich und knabbern beständig an der Energieleiste.

Smells like Teen Spirit

Abhilfe schaffen diverse Items, die die Peitsche von Trevor verlängern und neue Waffen oder Hilfen hinzufügen. So gibt es z.B. Feuerbomben oder Flugschwerter mit einem hohen Wirkungsgrad. Unspektakulärer und doch sehr wirkungsvoll ist hingegen der Zeitstopp. Er friert alle Gegner kurz ein und ermöglicht so das ungefährdete Treppensteigen, falls gerade die fliegenden Ungeheuer unterwegs sein sollten. Doch sollte man die heißbegehrten Extras umsichtig verwenden, denn ihre Einsatzdauer ist begrenzt. Am besten hebt man sie sich für die Level-Endgegner auf, denn gerade sie sind es, die eins ums andere der drei Spielerleben ins Nirvana schicken. Smells like Teen Spirit – ist aber ungleich härter.



Ein echter Knaller – nicht nur die Peitsche!

„Taufrisch aus der Ahnengruft: Castlevania III ist selbst im dritten Teil noch so schwungvoll wie ein Peitschenschlag!“

Schmeckt wie frisch gepreßt

Hart ist das Spiel vor allen Dingen deshalb, weil sich Konami trotz der zahlreichen Hilfen und der Verwandlungskünste der Spielfigur treu bleibt. Will heißen: Das Vorankommen ist kein Zuckerschlecken. Wieder gibt es ungezählte Treppenkonstruktionen in gruftigen Gewölben, verwirrende Zahnräder oder Pendel für waghalsige Sprünge. Brücken drehen sich überraschend um ihre Achse, Gewölbegänge erweisen sich als Sackgassen. Die zahlreichen wichtigen Extras sollten daher ohne Unterlaß aus den Backgrounds gepeitscht werden. Sie sind leicht zu erkennen: Meist verbergen sie sich in den Kerzenleuchtern, seltener in den Körpern dahingeschiedener Zombies. Und da bei Castlevania III gruftig-mystische Impressionen vorherrschen, sorgen Kerzenleuchter in Hülle und Fülle für die nötige Helligkeit.

Überhaupt ist die Grafik eine Klasse für sich. Deutlich angelehnt an *Castlevania IV* fürs Super-NES bietet sie in jedem der 17 Levels Augenschmaus vom Feinsten. Verträumte Dörfchen, griechische Säulenhallen oder dezente Kirchenfenster beweisen eindrucksvoll, daß die Konami-Grafiker ihr Handwerk verstehen. Der Sound: Mal fetzig, mal orchestral bis klassisch, aber immer verdammt gut. Keine Frage – Castlevania schmeckt auch im dritten Teil noch wie frisch gepreßt ...

Michael Suck



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

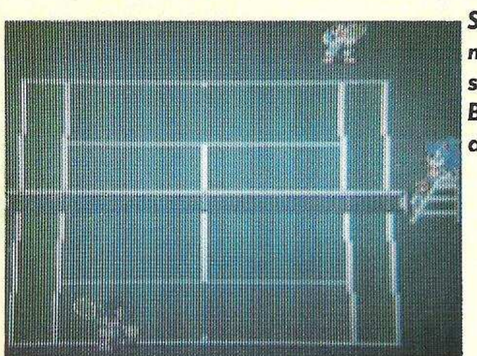
Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

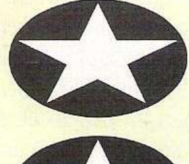
Teils nett, das Quartett

KUNICHAN
System: Game Gear, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Sega, Muster von: ContiTRONIC, 8000 München 40.

Wer sich bisher ärgerte, warum es in der Regel nur für Heimcomputer Spielesammlungen gibt, der darf sich beruhigen, denn SEGA selbst bringt nun eine für das Game Gear heraus.



Sonic selbst macht mit scharfem Blick über das Spiel





Ganze vier Programme befinden sich auf dem kleinen Cartridge. Darunter sogar eine Tennis-Simulation, die zwar nicht mit Spitzensimulationen wie *Final Match Tennis* für die PC Engine mithalten kann, jedoch beinahe alles enthält, was das Herz begehrt. Es ist ein unkompliziertes, dennoch viel Spaß bereitendes Spielchen.

Das zweite Programm ist eine Mischung aus Tetris und Columns. Sinn ist es hier, bestimmte, blinkende Steinchen durch Bildung von Vierer-Kombinationen derselben Sorte vom Screen wegzubekommen. Nichts neues, doch vor den 'großen' Vorbildern muß sich dieses Spiel absolut nicht verstecken!

Nicht gar so begeistern konnte Programm Nr.3, welches eine Art 'Mensch ärgere dich nicht' darstellen soll. Ohne japanische Sprachkentnissen läuft hier leider nicht allzuviel, genauso wie beim letzten Spiel, das vermutlich eine mir unbekannte Poker-Variante ist.

Siebzig Mark für zwei (spielbare) Programme, das ist nicht viel, zumal beide sehr gut sind. Aus diesem Grunde verpasse ich dieser Compilation auch einen Hit, obwohl die zwei anderen Games nicht gerade hitverdächtig und nur bedingt spielbar sind.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3-7
Sound	2-8
Spielablauf	3-9
Realitätsnähe	(Tennis) 8
Motivation	5-10
Gesamtnote	9

»GUT«



Nicht Fisch, nicht Fleisch

EXILE

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Renovation, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.



Zu Besuch in der Wüstenstadt

Das netteste Völkchen kann nicht in Frieden leben, wenn es den bösen Nachbarn nicht gefällt, und ganz offensichtlich finden die Lucielianer, daß es dem Helden Sadler und den Seinen zu gut geht. Aber auch wenn die Bösen mächtig und gut bewaffnet sind: Sadler ist nicht umsonst ein Held, dessen Mut, Kraft und Ehre ihn schon zu Lebzeiten zu einer Legende gemacht haben.

Mit wechseindem Begleitpersonal muß sich der Held sowohl als Hauptperson eines Rollenspiels als auch als harter Action-Kämpfer beweisen. Solange es gilt, Rätsel zu lösen, wandert er Fragen stellend durch Städte und Dörfer, sobald jedoch das Versteck unbelehrbarer Bösewichter gefunden wurde, geht es, mit dem Säbel in der Hand durch kernige Action-Sequenzen. Die einfache Rechnung „Action + Rollenspiel = Hit" geht leider nur bedingt auf. Beide Spielteile sind zwar gut gemacht, warten mit originellen und abwechslungsreichen Sounds auf, präsentieren sich bunt und detailfreudig, leiden jedoch beide an ein und derselben Krankheit: Es hapert an neuen Ideen und mangelt an Konsequenz in der Ausführung.

Die Rätsel im Rollenspielteil sind allzu durchsichtig und quasi im Handumdrehen zu lösen, während Ihr in den Action-Teilen in der Regel nur eine Sorte Gegner (maximal zwei, plus unbewegliche Hindernisse) zu bekämpfen habt. Somit bleibt Exile, nicht Fleisch, nicht Fisch, trotz guter Ansätze im Mittelmaß stecken.

Wem jedoch *Shinobi* zu rasant, und *Phantasy Star* zu kompliziert war, sollte mal einen Blick riskieren. Bei Exile bekommt er sozusagen eine Magerversion beider Spiele zum Preis von Einem. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	7
Handlung	9
Atmosphäre	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Ninja-Heidis greifen an

LEGEND OF A FANTASM SOLDIER

System: Mega-Drive geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Riot, Muster- von: ContiTRONIC, 8000 München 40.

Durch einen Dimensionsriß, gleich rechts neben der Grundschule, dringen fiese Monster in unser friedliches Hier und Jetzt ein. Erste Amtshandlung der klauenbewehrten Monsterschar ist das Erschrecken kleiner blauhaariger Schulmädchen.

Wer mag, kann nun den Joystick in die Hand nehmen und das wehrhafte Schulmädchen zunächst einmal durch die menschenleere Stadt lenken, in der es einige Monster zu zerschnippeln gilt. In bester Ninjamanier kann das Mädel, das im ersten Level noch eine blaue Schuluniform trägt, aus dem Stand auf meterhohe Dächer springen.

Ist der erste Teil des ersten Levels geschafft, der mal horizontal, mal vertikal scrollt, gehts in der U-Bahn weiter, wo der Riß zur Monsterdimension klafft, der vom ersten Levelwatz bewacht wird. Ist der mittels knalliger, smartbombenartiger Zaubersprüche oder kräftiger Schwerthiebe geschafft, gehts durch den Riß in Eis- und Feuerwelten weiter.

Was sich die RIOT-Programmierer dabei wohl gedacht haben: Scrolling ruckelig und langsam. Schwierigkeitsgrad: extrem leicht. Gegner: im ersten Level muß man sie regelrecht suchen. Bunt, laut und nix dahinter; da helfen weder Pillen noch Extrawaffen. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	4
Motivation	4
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

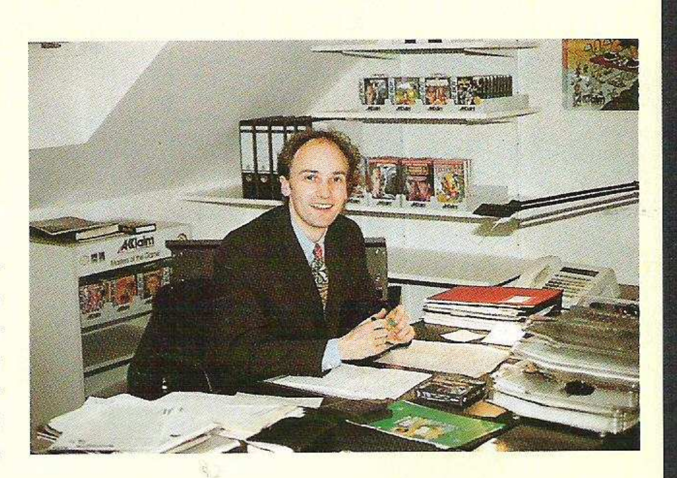


Ninja-Heidis große Attacke



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu. Für Euer
CRACKOUT
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
ASM 06/92
Geschicklichkeitsspiel
für Mauerbrecher
Alarm! Der Zentralcomputer auf dem Planeten Selim spielt total verrückt. Er muß unbedingt abgeschaltet werden, bevor er alles zerstört. Du kannst es schaffen, indem Du die Mauern in Stücke reißt! Schnelligkeit, Konzentration und strategisch geschicktes Vorgehen sind entscheidend.
• Für 1 Spieler
• System: Nintendo Entertainment System
CRACKOUT - SuperstarkesGeschicklichkeitsspiel
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
PALCOM SOFTWARE
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Weitere KONAMI-Spiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
The Goonies II
Defender of the Crown
Mission: Impossible
The Adventures of Bayou Billy
GAME BOY

„Zu was die Japaner in der Lage sind, zu dem sind wir Amerikaner es schon lange!" So oder so ähnlich könnte der Leitgedanke gelautet haben, unter dem der deutschstämmige Gregory Fischbach zusammen mit James Scoroposki und Robert Holmes im Jahre 1987 den Softwarekonzern „Acclaim Entertainment, Inc." ins Leben rief, der fortan Nintendo-User mit reichlich Umsetzungen bekannter Filme, TV-Serien, Comics und Spielhallenautomaten versorgen sollte.



Immer für ein Lächeln zu haben: Marketing Manager Christian Gloe

Vom Oyster Bay nach München

Dabei war Acclaim eine der ersten Firmen, die nicht aus dem 'Land der aufgehenden Sonne' kamen und für das Nintendo Entertainment System und später dann auch für den Game Boy Programme entwickeln und diese eigenhändig vermarkten durften.

Ein 'Greenhorn' in Sachen Entertainment war Fischbach zu diesem Zeitpunkt übrigens schon lange nicht mehr. Jahrelange Erfahrung innerhalb des Schallplattenbusiness – er war immerhin 'President' von *RCA Records International* – brachte er mit in sein Unternehmen. Nach seiner RCA-Zeit und unmittelbar vor dér Gründung Acclaims war er 'President' der *Activision International Division.* Und daß er mit dieser Verselbständigung innerhalb der Softwarebranche den richtigen Weg beschritt, belegen die zahllosen Erfolge, die Acclaim in der Vergangenheit zu verbuchen hatte. Dies verdanken die Amerikaner sicherlich zum größten

122 Millionen Dollar Nettoeinkommen

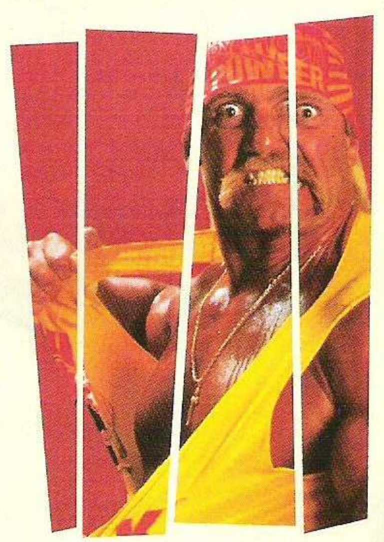
Teil ihren zugkräftigen Titeln wie *Airwolf, Knight Rider, Total Recall, The Simpsons* und *Terminator 2.* In Film-, TV-, Comic- und Spielhallen-Umsetzungen liegt auch die Firmenphilosophie Acclaims begründet.

Zwar kosten diese Lizenzen nicht gerade ein Taschengeld – mehrere Millionen Dollar müssen teilweise berappt werden -, doch werden diese Kosten in der Regel um das Vielfache wieder eingefahren. Veröffentlicht werden diese Lizenz-Programme übrigens über das Label *LJN*, das von *MCA* aufgekauft wurde. Aber auch durch 'normale' Produkte wie *Swords & Serpents, Iron Sword, Wizards & Warriors* oder das *Double Player Wireless Head-to-Head*

Acclaim

◄ Wer kennt ihn nicht, den kleinen Simpson mit der großen Klappe?

◄ Auch der Terminator konnte sich der Versoftung nicht entziehen. T2 dürfte die bisher wohl spektakulärste Umsetzung sein.



▲ Hulk Hogan, Wrestlestar in WWF Wrestlemania.



Die 'Top 3' von Acclaim Entertainment USA: Robert Holmes (President & Chief Operating Officer), Jim Scoroposki (Co-Chairman & Executive Vice President) und Gregory Fischbach (Chairman & Chief Executive Officer) v.l.n.r.

Mit 122 Millionen Dollar Jahresnettoeinkommen ist Acclaim einer DER Giganten im Videospiel-Bereich schlechthin

System gelangten die Amerikaner in aller Leute Munde und das Jahresnettoeinkommen stieg von 'nur' 40 Millionen (1988) auf sagenhafte 122 Millionen Dollar im Jahre 1991. In diesem Jahre bekam Acclaim auch als erster amerikanischer Konzern von Nintendo die Erlaubnis, sämtliche Module in eigenen Fabriken zu erzeugen. Weder damals noch heute keine Selbstverständlichkeit, denn diesbezüglich legt Nintendo wert auf ihr Monopol, sämtliche Module selbst herzustellen. Aus diesem Grunde werden lediglich etwa zwei Prozent aller NES- und Game-Boy-Module von den Vertragspartnern des Konsolen-Mega-Giganten hergestellt, alle anderen stellt Nintendo selbst her.

Vorliebe für teure Filmlizenzen

Bei all diesen Erfolgen blieb es natürlich nicht aus, daß Acclaim Vertretungen im Ausland errichtete, um einen weltweiten Eroberungsfeldzug mit Erfolg durchzuführen. So folgten Büros in Kanada, Japan und zuletzt in England. Eine deutsche Vertretung, von der aus Acclaim sich in ganz Europa etablieren wollte, wurde bereits im September 1990 in München ins Leben gerufen und boomt unter der Leitung von **Wolf-Jochen Euler** und Marketing Manager **Christian Gloe** enorm. Eines unterscheidet die deutsche Vertretung jedoch immens von den anderen: Es wird sehr viel Wert darauf gelegt, nur Programme zu vertreiben, die in der biederen Bundesrepublik nicht als jugendgefährdend deklariert werden könnten. Bei zu brutalen Spielen sieht man von einer Veröffentlichung ab. So geschehen mit *The Punisher*, ein an sich recht gutes Produkt – nur eben zu gewalttätig. Man möchte nun einmal auf ein Mercedes-Benz-Image hinarbeiten: 'Immer schön sauber bleiben und nichts auf sich kommen lassen', was ja nicht verkehrt ist. Bisher ging die Rechnung auf: Kein einziges offiziell vertriebenes Programm Acclaims wurde bislang in Deutschland indiziert.





Acclaim in Kürze

Gründungsdatum: 30.März 1987
Hauptsitz: Oyster Bay, New York, USA
Führungskräfte: Gregory Fischbach (Chairman und Chief Executive Officer), James Scoroposki (Co-Chairman & Executive Vize President), Robert Holmes (President & Chief Operating Officer)
Auslandsvertretungen in: Deutschland, England, Japan, Kanada
Gründungsdatum der deutschen Vertretung: 1. September 1990 unter der Führung von Wolf-Jochen Euler
Jahresnettoeinkommen: 122 Millionen Dollar weltweit, 52 Millionen Mark allein in Deutschland
Acclaims Bestseller: Airwolf, Swords & Serpents, Wizards & Warriors Teil 1-3 (alle NES), Double Dragon, Terminator 2, The Simpsons (alle NES und Game Boy)
Auswahl der erwarteten Chartbreaker '92: Terminator 2, The Simpsons, WWF Super Wrestlemania (Herbst bis Winter, alle SuperNES), Krusty's Funhouse (SuperNES im Herbst, NES zu Weihnachten), Aliens 3 (NES im Herbst), Bart vs. the World (Sommer), Ferrari Grand Prix Challenge (Herbst, NES und Game Boy)

Nachdem bis zum heutigen Tage in der BRD nur das Nintendo Entertainment System und der Game Boy in den Genuß der Acclaim-Produkte kamen, wird auch das SuperNES direkt nach seiner Veröffentlichung – voraussichtlich im August dieses Jahres – offiziell mit Software beglückt. Der erste Titel wird *WWF Super Wrestlemania* sein (Test siehe letzte Ausgabe), *Krusty's*

Start für SuperNES-Spiele

Funhouse – Featuring The Simpsons wird unmittelbar folgen, bevor der Terminator dann zu Weihnachten zuschlägt. In den Staaten und in Japan ist man schon länger im SuperNES-Geschäft – ebenfalls mit riesigem Erfolg.

Einen Deal ganz besonderer Güte schloß Acclaim Anfang dieses Jahres ab: Man übernahm kurzerhand **Mirrorsoft Ltd.**, das pleite gegangene Anhängsel des *Maxwell-Konzerns*, das sich in den letzten Monaten 1991 im Konsolenbereich durch Umsetzungen wie etwa *Speedball 2* für das Mega Drive einen Namen gemacht hat. Doch Acclaim hat noch eine Überraschung auf Lager: Unter dem Label **Flying Edge** sind in den Staaten bereits die allerersten

Mirrorsoft Ltd. aufgekauft

Mega-Drive-Titel angekündigt *(Krusty's Funhouse – Featuring The Simpsons, Ferrari Grand Prix Challenge und Arch Rivals)*. Interessenten müssen sich allerdings noch ein wenig gedulden oder die Programme aus Amerika direkt beziehen, da vor 1993 keiner dieser Titel nach Deutschland kommen wird. Und wenn's soweit ist, werden sie nicht unter dem Label Flying Edge erscheinen ...

Hinter *Konami*, dem größten Konkurrenten, braucht sich Acclaim in Sachen Jahresumsatz nicht zu verstecken. In Deutschland ist er sogar nahezu identisch (52 Millionen Mark, inklusive Erlös der von Acclaim programmierten aber von Nintendo vertriebenen Spiele *Fortress of Fear*, *Kwirk* und *Spiderman*), Tendenz stark steigend! Für 1992 sind gar 70 Millionen Mark angepeilt. Acclaim ist somit ein mustergültiges Paradebeispiel für amerikanische Zielstrebigkeit. In kürzester Zeit wurde ein Mediengigant aufgebaut, der seinesgleichen sucht und sicherlich noch für viele Überraschungen gut ist. ■

Hans-Joachim Amann

Die etwas andere Familie



Eine nicht ganz alltägliche Familie ist der Addams-Clan. Nicht nur, daß diese finst'ren Gestalten anders aussehen, als andere Familien, nein, sie sind es auch. Und wenn Sie einmal selbst keinen Schabernack treiben, dann muß das einen triftigen Grund haben. . . .

THE ADDAMS FAMILY

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Ocean of America, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Sechs Mitglieder zählt die Addams Familie, rechnet man den Butler und *Think* – die laufende Hand – dazu, sind es sogar acht. Allen voran Gomez und dessen Gemahlin Morticia, welche just von Abigail Craven gekidnappt wurde. Doch damit nicht genug, auch die restlichen Familienmitglieder gerieten in die Hände Abigails. Aber Rettung naht: Der vom Spieler kontrollierte Gomez nimmt die Angelegenheit selbst in die Hand und macht sich auf den Weg, das Haus inklusive Friedhof und Umgebung abzusuchen, um seine Lieben zu retten. Ein nicht ganz einfaches Unterfangen, da das Haus der Addams riesig und äußerst vertrackt ist.

Munteres Jump 'n Run

Wenn schon zu nicht mehr als zum Springen, Ducken und Laufen fähig, kann Gomez im Laufe des Abenteuers wenigstens Schwerter und Golfbälle aufnehmen, um sein Leben zu verteidigen. Doch auch andere Gegenstände wie ein auf den Kopf zu setzender Helikopter oder Turnschuhe haben ihren Nutzen. Gegner werden *Mario*-like durch simples draufhüpfen eliminiert. Mit den erwähnten Extras hat's Gomez natürlich einfacher.

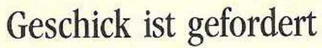
Heiner meint:

Die Addams würden das Spiel lieben. Schauerliche Grafik, gruseliger Sound, unheimliche Monster und schrecklich viel Spaß stecken in diesem Modul. Dank anhaltender Dauermotivation muß ich mich zwingen aufzuhören. Fester mein Bester, erwürg doch mal eben den Redaktionsschluß, damit ich noch 'ne Woche spielen kann!

»GUT«

Gelingt es, an einen der 'Bewacher' heranzukommen und diesen zu besiegen, ist entweder ein Familienmitglied gerettet oder es gibt zusätzliche Lebensenergie als Belohnung. Bevor es jedoch soweit ist, wird Gomez harten Prüfungen ausgesetzt: Geister, Monster, Mutanten, hinterhältige Häschen und dergleichen mehr trachten ihm nach dem Leben. Doch auch Feuerseen, schwingende Uhrenpendel oder Morgensterne stellen ernsthafte Gefahren dar und sind dringendst zu meiden.

»Die Addams hätten ihre Freude dran!«



Geschick ist gefordert

Wie es sich für ein anständiges Jump 'n Run gehört, sind auch in The Addams Family zahlreiche Geheimgänge und -räume vorhanden, die oftmals viel, viel Geld oder gar Extra-Leben ans Tageslicht bringen. Letztere werden dringend benötigt, denn auch ein gesundes Polster von zehn und mehr Leben kann nur allzu schnell dahingeschrumpft sein. Dafür sorgen zum einen die Gehilfen Abigails, zum anderen knifflige Stellen, wie sie zuhauf vorkommen. Kleinere Wutanfälle sind manchmal nicht zu vermeiden, doch mit etwas Glück und viel Geschick sind alle Stellen zu meistern.

Neben all diesen spielerischen Merkmalen weiß The Addams Family auch in Sachen Technik zu gefallen. Der Sound paßt gut zum Spiel, und die Grafik ist abwechslungsreich. Es wird sogar Parallax-Scrolling geboten – flüssig, versteht sich. Die Steuerung läßt sich in keinster Weise bemängeln. Nach jedem



Mit dem Hubschrauber-Fez kann Gomez sogar fliegen.

besiegten Bewacher wird übrigens ein Paßwort ausgegeben, damit bei einem späteren Spiel nicht etwa wieder jedes Familienmitglied gerettet werden muß. Wer möchte, der kann einmal folgendes Paßwort ausprobieren: & 9V. Für alle anderen heißt's: selbst 'arbeiten'!

Wer ein feines, abwechslungsreiches und kniffliges Jump 'n Run sucht und Mario bereits sein Eigen nennt, der ist mit dieser verrückten Familie gut beraten.

Hans-Joachim Amann



Die Familien-Galerie

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Helden aus der Hosentasche

MONSTER IN MY POCKET

System: NES, geplant für: - , empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt 50.

In den USA sind sie schon seit langem die Stars einer Sammelserie, die **Monster in my Pocket**. Kleine, bunte, fies aussehende Monsterfiguren aus flexiblem Kunststoff stehlen dort den klassischen Kinderhelden die Show. **Konami** ist es zu verdanken, daß die kleinen Unholde nun als Jump-and-Run auf die Menschheit losgelassen werden. Ort der Handlung ist ein stinknormales Häuschen, in dem die guten Pocket-Monster eine Zuflucht gefunden haben, nachdem sie magischerweise geschrumpft worden waren. Ihre Idylle währt nicht lange, denn Warlock, der Chef der ebenfalls geschrumpften bösen Monster-Truppe, bläst zum Angriff. Es bleibt nur eine Chance: Warlock muß vernichtet werden!

So sind sechs Levels zu durchqueren, um den fiesen Obermotz in seine Schranken zu verweisen. Dieser riecht den Braten und schickt seine Störenfriede aus, um den Kämpfer des Guten platt zu machen. Dieser Kämpfer ist, je nach Geschmack des Spielers, ein Frankenstein-Verschnitt oder ein blutrünstiger Vampir. Besonders große Unterschiede gibt es zwischen den beiden eh nicht. Wichtiger ist es, die Hüpferei geschickt anzuwenden, zumal die Perspektive eine recht ungewöhnliche ist. Denn da die Monster klein sind, wird die Welt der Menschen plötzlich riesengroß. Käsestücke werden zu zerklüfteten Gebirgen, Herdplatten zu tödlichen Gasfackeln. Ein Lob den Grafikern, haben sie doch dieses Design aus dem Zwergenblickwinkel wunderschön auf den Screen gezaubert. Auch den vielen Spielfiguren und dem tollen Sound sieht bzw. hört man die Liebe zum Detail an. Woran es dem Spiel allerdings mangelt, ist eine echte Herausforderung, denn zusammen mit den drei Continues ist der moderate Schwierigkeitsgrad für Profis kein Hindernis. Einsteigern ins Action-Business sei dieses gut durchdachte Game jedoch ans Herz gelegt. Die Pocket-Monster muß man einfach lieben! ■

msu



Minimonster auf Mieslingjagd

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	7
Motivation	8
Geamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Malbuch für faule Kinder



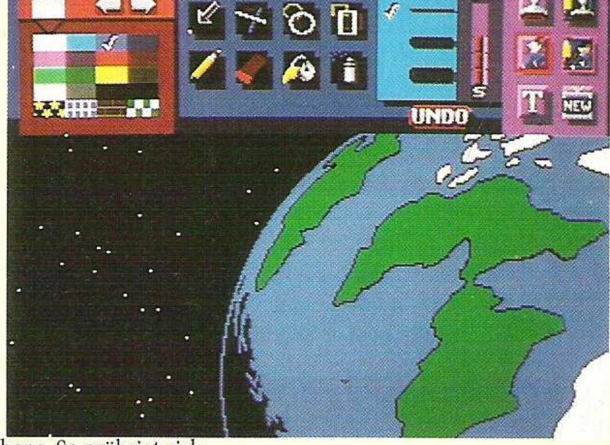
ART ALIVE

System: Mega Drive, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Sega, Muster von: Virgin.

Reichlich teuer ist **Art Alive** von **Sega** für ein elektronisches Malbuch. Geboten wird dafür wenig. Zwar zeichnet sich das Zeichenprogramm durch relativ einfache Bedienung aus, aber dementsprechend ist das Programm dermaßen abgespeckt, daß Kinder dann wohl schon nach kurzer Zeit zum klassischen Malbuch für Buntstifte greifen werden.

Hauptmanko ist, daß die tollen Bilder und Animationen nur auf dem Videorecorder abgespeichert werden können – also mit recht großem Aufwand. Die Menüleiste entspricht den Grundfunktionen der großen Malprogramme (Kreise, Kurven, Vier- und Vielecke, Sprühdose, Bleistift, Fülleimer und Radiergummi!) Auch ein Stempel zum Selberbauen ist dabei, aber eine eigentlich unentbehrliche Lupe sucht der junge Künstler vergebens. So erübrigt sich die Funktion, daß vorgegebene Animationsfiguren verändert werden können. Die wenigen bereits fertigen Hintergründe sind schnell durchexerziert, so daß ein leerer Bildschirm die einzige Alternative ist. Die Erklärung der Funktionen durch Erwachsene ist trotz Einfacheit unerläßlich. Eltern, die ihre Sprößlinge schon als angehende Grafik-Designer sehen, können mit Art Alive einen Grundstein legen. Den anderen Eltern sei ein handelsübliches Malbuch für rund fünf Mark empfohlen. ■

cus



Ausmalspiel für angehende Grafikdesigner

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

POSITIV: Einfache Umsetzung eines Zeichenprogramms, schnelle Erfolge
NEGATIV: Lupe fehlt, geringe Langzeitmotivation, fehlende Schnellspeichermöglichkeit, hoher Preis

Lerneffekt	9
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

In den USA sind sie schon Stars, in Deutschland werden sie in kürze über die Bildschirme flimmern: Die Tiny Toons, quasi die nächste Generation der Bugs-Bunny-Familie. Augenzwinkender Humor mit einer Portion Ironie sind ihr Markenzeichen. Wahre Lachstürme machten sie zur meistgesehenen Cartoon-Serie Amerikas. Spielberg stand Pate. Jetzt steht die Invasion auf Schwarz-Weiß bevor: Die Toons erobern den Game Boy!

Ausgerechnet Karotten

TINY TOON ADVENTURES

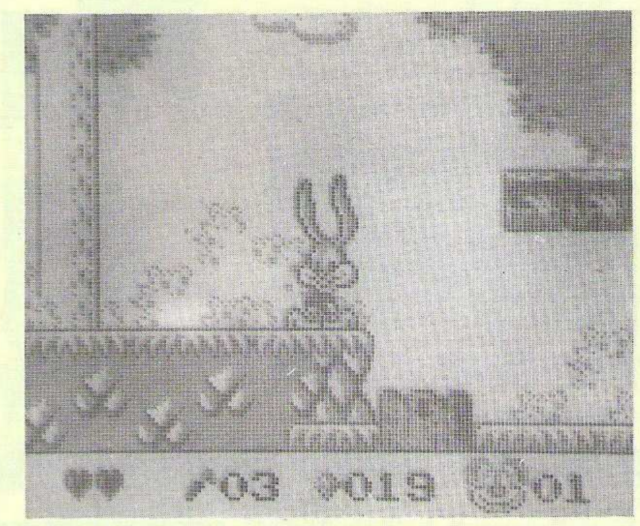
System: Game Boy, geplant für: NES, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Konami, USA, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt 50.



Manche Melodien gehen nicht mehr aus dem Kopf. Wer sie einmal gehört hat, wird sie unbewußt den ganzen Tag vor sich hin pfeifen. Gehirnwäsche pur, ganz so wie beim Radiowecker. Wacht man mit einem Song im Ohr auf, hängt er sich dort fest. Selbst wenn es der „Banana-Boat-Song" ist. Oder der Game-On-Sound der **Tiny Toons**. Ist der Game Boy einmal angeschaltet, sind Augen und Ohren gebannt; die Umwelt vergessen. Ein Gassenhauer aus alten Tagen bedröhnt den Geist: „Ausgerechnet Bananen". Dabei sind es doch Karotten. Toon-Star Buster Bunny wirft sie auf seine Feinde. Sein Freund Hamton, das Schweinchen, mag hingegen hüpfende Ananasse. Und Duffy Ducks Sohn Plucky rollt mit Melonen. Warum? Damit Babs Bunny lernt, wie man eine Schauspielerin wird. Eine wirklich gefahrvolle Karriere – wenn man **Konami** glauben darf.

Drei mal drei

Babs muß sich vier lange Levels lang ansehen, welchen Bedrohungen ihre drei Freunde ausgesetzt sind. Im Wald sind nämlich nicht nur die Räuber; in der Kanalisation wartet ein Labyrinth. Und eine Zugfahrt wird zum riskanten Abenteuer auf den Dächern der Waggons: Kommt der Tunnel, sollte man ein sicheres Plätzchen gefunden haben.



Die Heldin des Spiels möchte Schauspielerin werden.



Niedliche Grafiken wie diese beim Glücksspiel bietet das Spiel zuhauf.

„Unwiderstehlich komisch und spielerisch eine Entdeckungsreise: Die Tiny Toons machen Karriere!"

Achim meint:

Gratulation an Konami: Nach dem Überflieger *Super Contra* für das SuperNES wurde nun der nächste Kassenschlager geschaffen – diesmal für den Game Boy. Tiny Toon ist eines der besten Jump'n'-Runs für den 'Kekskasten' – originell, abwechslungsreich und hochmotivierend.

»GUT«

Nebenbei zerstören die bösen Toons bei jeder Berührung eines der drei Lebensherzchen. Sind drei Herzchen, drei Leben und drei Continues verspielt, ist endgültig „Game Over".

Um dies zu verhindern, kommen die Früchte zum Einsatz. Sie verbrauchen sich schnell, können aber neu aufgesammelt werden. Ein Sprung auf die schwebenden Boxen, schon stürzen die Früchte nach unten. Weitere Boni: Herzchen, Tarnkappen und Kristalle. Letztere sind am häufigsten. Als Spieleinsatz für ein paar Unterspielchen sorgen sie bei genügend Glück und Geschick für neue Früchte oder Extraleben.

Man muß einfach in die zahlreichen Schächte klettern. Entweder entpuppen sich diese als Geheimgänge, Bonusräume oder eben als Zwischenspiel. Im Wettrennen mit dem Roadrunner oder an der unkonventionellen Schießbude beweist sich dann der wahre Toon-Fan.

Unverhofft kommt oft

Die drei Helden und ihre Gegenspieler sind nicht allein. In gut verborgenen Räumen warten vier weitere Toons auf ihren Einsatz. Sind sie gefunden, machen sie den Weg frei. Dizzy bohrt sich durchs Gebirge, Furrball krabbelt durch enge Gänge. Ohne sie ist das Level nicht zu schaffen. Sogar dann ist die Gefahr nicht gebannt: Der Endgegner lauert auf Beute.

Doch selbst in der Gefahr reizt das Spiel zum Schmunzeln. Wenn die Dogge mit dem Helden Basketball spielt und Bonus-Boxen plötzlich weglaufen, wird das Spiel zum Cartoon, werden selbst tödliche Treffer zum ironischen Seitenhieb. Der Grafik sei Dank: Schmusesüß sind die Charaktere, aufwendig komisch die vielen Backgrounds.

Die Levels: Jedes einzelne eine Herausforderung, eine Spielwiese für Entdecker und Abenteurer. Wer kann da noch nein sagen? ■

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Klassiker der Spitzenklasse

MISSILE COMMAND

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

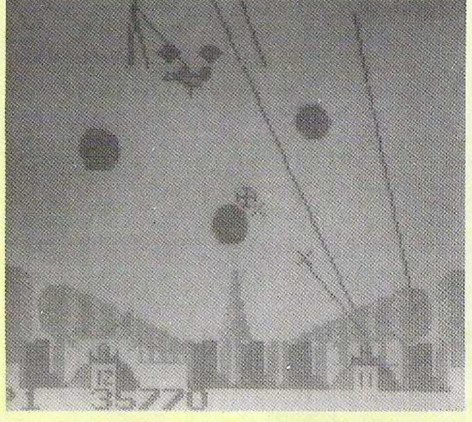
Bereits über zehn Jahre auf dem Buckel und kein bißchen greise, das ist Missile Command, einer der Spielhallen-Klassiker schlechthin.

Selbst nach all dieser Zeit hat dieses Evergreen nichts an Rasse und Klasse verloren. The Code Monkeys, die auch *Asteroids* für den Game Boy umgesetzt haben, zeichnen auch für diese Konvertierung verantwortlich. Und obwohl Missile Command im Grunde eine Konvertierung ist, stelle ich es hier nochmals vor, da es viele – vor allem die der jüngeren Generation – sicherlich noch nicht kennen. Spielziel ist es, Städte der ganzen Welt vor Raketen, Bomben, schießwütigen Satelliten und Stealth Bombern aus der Luft zu schützen. Für dieses Unterfangen stehen zwei Raketenstationen mit begrenztem Schußvorrat zur Verfügung, die zerstört werden können und somit die Verteidigung unmöglich machen. Vorsicht ist also geboten! Eine Stadt besteht aus mehreren 'Stadtteilen'. Sind alle dem Erdboden gleichgemacht, ist das Spiel zu Ende.

Der unwahrscheinlich hohe Reiz des Programms liegt in der stetig steigenden Geschwindigkeit der von oben kommenden Raketen, Bomben et cetera. So bleibt in höheren Levels keine Zeit zum Überlegen, Handeln heißt die Devise. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls integriert worden. Lobenswerterweise können/müssen sich die Konkurrenten einen Kekskasten teilen, gespielt wird abwechselnd. Der Kauf eines zweiten Moduls ist also nicht nötig.

Wer einen bedeutenden Klassiker sucht, der einfach zum Spielen aber nur schwerlich zu beherrschen ist und nicht durch Grafik- und Soundpower strotzen muß, der liegt mit Missile Command goldrichtig.

hja



Simple Grafik, simpler Sound, aber ein unheimlich fesselndes Spielprinzip.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	9
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

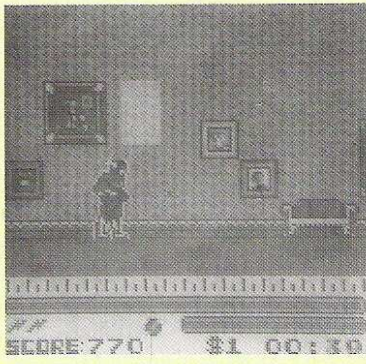
Geölter Blitz, deutlich gebremst

THE FLASH

System: Game Boy, geplant für: -,empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Toy Headquarters, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart, Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Der Rote Blitz, wie **The Flash** hierzulande genannt wird, ist seines Zeichens Superheld. Seine besondere Fähigkeit: Er kann sich mit annähernd Lichtgeschwindigkeit bewegen. Zumindest tut er dies in den Comics und in der Fernsehserie (die es hierzulande nur als Video gibt), in denen er auch seine Supertaten verrichtet. Auf dem Game-Boy-Bildschirm wirkt der rasende Retter von Central City (seine Heimatstadt) jedoch sehr gebremst.

Gegenspieler des Superhelden im roten Stretch-Schlafanzug ist der Superbösewicht Trickster, der in der ganzen Stadt Bomben versteckt hat. Flash jagt nun durch diverse horizontal scrollende Levels, die nur so von Fieslingen wimmeln, die es zu verprügeln gilt. Von einem knappen Zeitlimit gehetzt, der Timer der Superbombe tickt unaufhörlich, jagt der Rote Blitz von Sprengsatz zu Sprengsatz, springt über Abgründe und vertrimmt Bösewichter. Entschärft werden die Explosivkörper via Fausthieb, und ist es gelungen, die Zeitbombe am Levelende zu entschärfen, geht es in der nächsten Zone weiter. Unterwegs gibt es Blitzsymbole einzusammeln, die besiegte Feinde hinterlassen. Damit kann Flash seine Superkraft, wie der Blitz zu rennen, aufstocken.



The Flash: gebremster Raser

Der Rote Blitz ist zwar ein Superheld, das Modul ist es deswegen aber noch lange nicht. Der schnellste Mann der Welt bewegt sich ziemlich behäbig durch das eintönig gestaltete Szenario, in dem Bösewichter auf monotone Art ihr Unwesen treiben. Und selbst wenn er von seiner Superfähigkeit Gebrauch macht, ist er bestenfalls so schnell wie ein vollbeladener Kieslaster. ■

hs



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»MANGELHAFT«

Danebengeschlagen

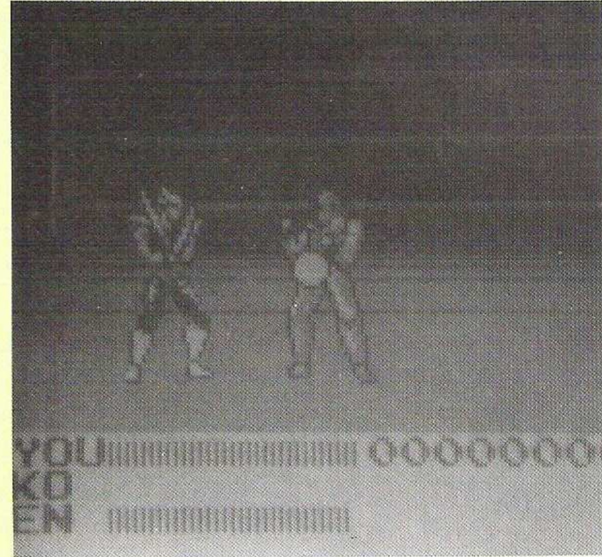
FIGHTING SIMULATOR

System: Game Boy, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Culture Brain, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.



Hau-drauf-Spiele scheinen für den Game Boy ja groß in Mode zu sein. Diesmal „beglückt" uns **Culture Brain** mit dem **Fighting Simulator**. Laut Verpackung handelt es sich hierbei um zwei sagenhafte Spiele, einem Actionspiel und einer Simulation, in einem Modul. Versprechungen! Das Actionspiel mit dem netten Namen Flying Warriors entpuppt sich als dröges Prügelspiel. Man trabt von links nach rechts und versucht alle zu vermöbeln, die einem entgegenkommen. Bonussymbole werden eingesackt und zu guter Letzt ein Endgegner besiegt. In der Simulation kann man mit verschiedenen Kämpfertypen (Boxer, Catcher, Karatekämpfer, etc.) gegen andere Fighter antreten. Alles gut und schön, wenn nicht diese vermaledeite Steuerung wäre. Angeblich sind eine ganze Menge Techniken möglich, doch um diese in die Tat umzusetzen, braucht entweder der Game Boy noch ein paar Knöpfe oder der gepeinigte Spieler noch 'ne Hand. Man kann auch alles übertreiben. Eintöniges Soundgedudel, langweiliges Gameplay sowie höchstens durchschnittliche Grafik tragen auch nicht gerade zur Motivationssteigerung bei. Laßt das Modul lieber im Regal. ■

gag



Immer wieder beliebt: Küchenmesser

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	5
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

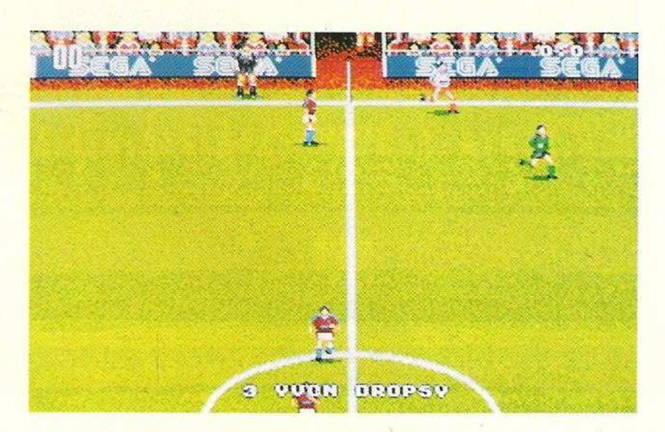
Soccer-mania

EUROPEAN CLUB SOCCER – PREVIEW –

System: MegaDrive, geplant für: –, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Hersteller.

Es gibt ja nicht viele Fußballspiele für das MegaDrive, EUROPEAN CLUB SOCCER von VIRGIN dürfte die jedoch alle um Längen schlagen.

Auftakt zu einem neuen Fußball-Knüller?



Peter Harrap, der schon *Manchester United Europe* geschrieben hat, zeichnet auch für diese verbesserte MegaDrive-Version verantwortlich.

Der Blick auf das Spielfeld ist nicht senkrecht, sondern schräg von oben, so daß man die Gesichter der Spieler sehen kann. Das Spielfeld umfaßt drei mal vier Screens, ein großes Spielareal ist also gegeben. Wie im wahren Leben gibt es über 100 Teams, die vor dem Beginn des Cup-Wettbewerbs vom Computer „ausgelost" werden. Man bekommt also so gut wie nie dasselbe Team zweimal. Jedes Team wird gemäß seiner Spielgeschichte und -stärke eingestuft.

Wenn der Computer die Steuerung der anderen Teams übernimmt, bekommt man am Ende jeder Runde durchaus realistische Resultate, wobei zum Beispiel ein deutsches Top-Team im allgemeinen ein Team aus Island schlagen wird. Man sollte allerdings immer auf eine Überraschung gefaßt sein .... Auch die nationalen Spieleigenheiten werden berücksichtigt. Die Deutschen haben zwar ein gutes Allround-Team, das Spiel der Franzosen dagegen besitzt mehr Flair.

Das Spiel zeigt mal wieder so richtig, was das MegaDrive grafisch so alles drauf hat, mit vielen liebevoll gestalteten Details. Der Sound steht dem in nichts nach. Auch die Steuerung ist gut durchdacht. Hat man sie erst einmal gemeistert, warten spannende Matches auf den Spieler. ■

ddf

Fußballfieber

CHAMPIONS OF EUROPE – PREVIEW –

System: Master System, geplant für: –, Hersteller: Tecmagik, England, Muster von: Hersteller.

Rechtzeitig zur Europameisterschaft der Balltreter kommt TECMAGIK mit CHAMPIONS OF EUROPE auf den Markt. Das schön animierte Game wurde übrigens von Ed Rickman programmiert, der uns bereits mit RVF Honda verwöhnt hat.

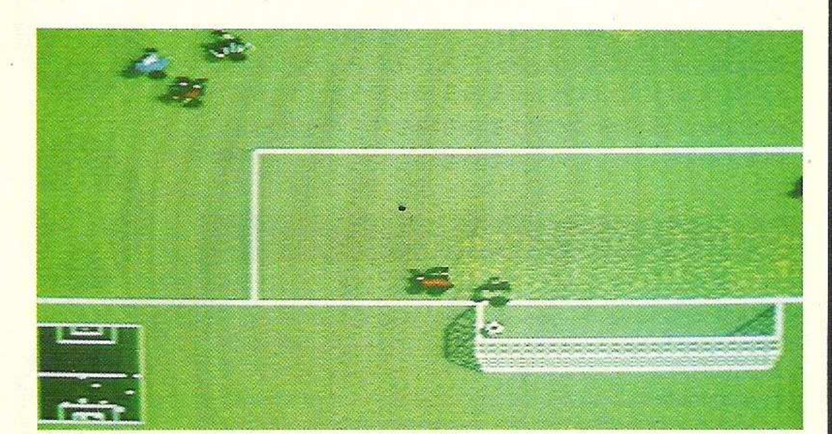
Entsprechend überzeugend ist auch **Champions** ausgefallen. Durch den leicht schrägen Blickwinkel von oben sieht man größere Sprites, das heißt nicht nur die Köpfe der Spieler, sondern auch Teil des Körpers. Der erste Eindruck beim Probespielen war einfach traumhaft. Das Spielfeld scrollt in acht Richtungen, der Computerkikker kann ebenfalls acht, zum Teil echt innovative Aktionen ausführen.

Normalerweise laufen alle Spielfiguren im selben Tempo hinter dem Ball her. Bei Champions kann der eigene Spieler einen Zahn zulegen und versuchen, dem Gegner den Ball wieder abzunehmen. Wie im echten Leben zehrt so eine Aktion allerdings an der Energie des Spieler, danach wird er merklich langsamer. Foulen kann er übrigens auch ....

34 Teams stehen zur Wahl, deren Stärke ziemlich variiert. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls vorhanden. ■

ddf



Toooor?

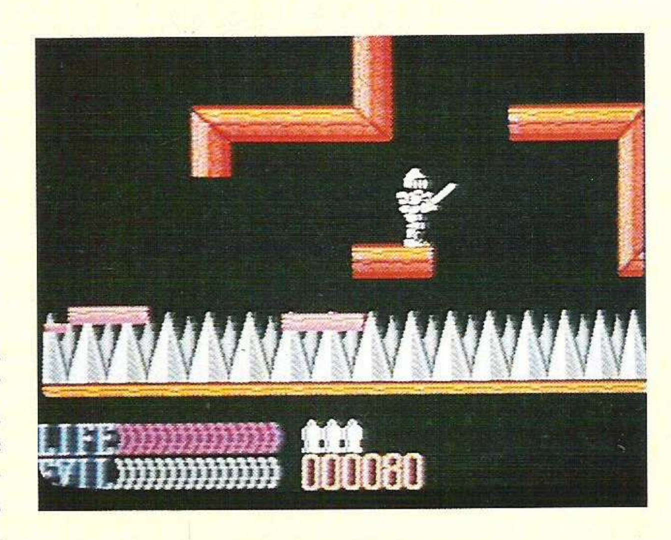
Held in dreifacher Ausfertigung

WIZARDS & WARRIORS III, KUROS . . . . VISIONS OF POWER

System: NES, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Hersteller: Akklaim, Muster von: Hersteller.

Böse Zauberer sind nicht totzukriegen, das beweist Malkil, der erzböse Magier der Wizards & Warriors-Serie eindrucksvoll. Obwohl er bereits zweimal von Kuros, dem heldenhaftesten aller Helden, fürchterlich verprügelt wurde, gibt er nicht auf.

Den braven König der Stadt Piedup erschreckt er in der Gestalt eines fliegenden Untieres so sehr, daß der Monarch die Beine in die Hand nimmt und um sein Leben läuft. Der Zauberer nimmt die Gestalt des Vertriebenen an und dessen Thron ein. Aber Kuros wäre ja nicht der Chefheld, wenn ihm soetwas entgehen würde, und so kommt es daß Ihr den Besten durch den dritten Teil der Wizards & Warriors-Serie Visons of Power steuern dürft.



Die Diebesgilde: Ein knochenharter Aufnahmetest wartet

Im Vergleich zu den Vorgängern, hat sich bei diesem Modul einiges verändert.

Unser Held Kuros muß umschulen, denn nur als Ritter kann er Malkil diesmal nicht besiegen. Er muß sich bei Magier- und Diebesgilde einschreiben, und deren Aufnahmetests bestehen. Ist das geschafft, bekommt er die jeweilige Berufskleidung verpaßt und noch ein paar besondere Tricks der Zunft beigebracht. Je weiter Euer Held seine Fähigkeiten ausbaut, desto größere Regionen des Spielfeldes kann er erkunden. Das Areal ist riesig und verwinkelt, originelle Monster gibt es zuhauf. Es erwartet Euch ein abwechslungsreiches Modul, bei dem eigentlich nur eine Save-Option fehlt. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG SUPER OFF ROAD (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Ballistic/Accolade, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Deutlich mehr und witzigere Strecken im Vergleich zu den Heimcomputer-Versionen bietet die original Spielhallen-Umsetzung Super Off Roads fürs Mega Drive.

Dafür können jedoch – systembedingt – nur zwei Spieler an diesem Truck-Rennspektakel teilnehmen. Unterschiede gibt's auch beim Spielablauf: Auf Unebenheiten des Bodens reagieren die Trucks nun wesentlich intensiver, und das gesamte Spiel ist lobenswerterweise schwieriger geworden. Resümee: Die Mega Drive-Version Super Off Roads ist die bisher beste. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«









Auf zum Sprung ins kühle Naß

KONVERTIERUNG LEMMINGS (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Sunsoft, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Sie laufen wieder, die grünhaarigen, mit blauem Anzug gekleideten und äußerst dümmlichen Lemminge, die es in dieser Form nur von Psygnosis gibt. Diesmal arbeiten sich die Nager dank Sunsoft durch die zahlreichen Leiterbahnen des SuperNES, um irgendwo in den sicheren Tod zu stürzen oder einem Stromschlag zu erliegen – sofern der Spieler sie nicht rettet.

Die Steuerung für dieses Unterfangen wurde meines Erachtens bestmöglichst gelöst, doch mit einer Maus ist sie selbstverständlich wesentlich komfortabler. Bei der Programmierung hätte ich mir etwas mehr Sorgfalt gewünscht. So ist der Sound nun eine ganze Klasse schlechter als auf dem Amiga, und das Scrolling ist 1:1 übernommen worden. Das heißt, es ist genauso verschwommen. Die Level sind identisch, fünf wurden zusätzlich eingebaut. Etwas wenig, wie ich meine, es hätten auch ruhig 20 sein können. Nichtsdestotrotz: Die Lemmings sind auch auf dem SuperNES mehr als nur eine Rettung wert.

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	12
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG PIT FIGHTER (SuperNES)

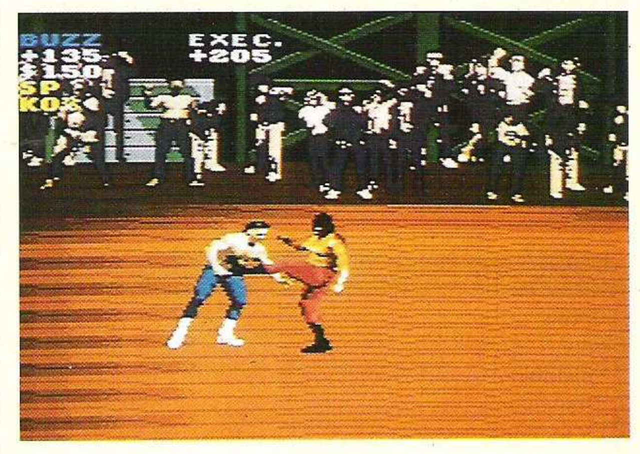
Hersteller: Toy Headquarters, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Flashpoint 2360 Bad Segeberg.

Einfach nur brutaler Spaß, mit diesem Werbeslogan versehen gelangte Pit Fighter über die Spielhallen und diverse Heimcomputer jetzt auch in Nintendos Edelkonsole. Die komplett digitalisierte Grafik ist ganz nett anzuschauen, solange sie sich nicht bewegt. Beginnen die Sprites sich zu rühren, wird das Elend offenbar: ruckelnde Animationen, wohin man schaut. Die Sounduntermalung ist zwar besser gelungen, macht aber aus dieser ziemlich faden Prügelei, die vor mindestens ebenso eintönigen Hintergründen stattfindet, kein gutes Spiel.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Digitalisiertes Prügel-Drama mäßiger Machart

KONVERTIERUNG TOKI (Lynx)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Tao/Fabtec/Atari, USA, Muster von: Atari.

Welchen besonderen Tücken ein glückliches Liebespaar ausgesetzt ist, wenn der Neid der Besitzlosen sich zur Rachsucht wandelt, zeigt Toki besonders fantasievoll: Der Geliebte wird zum Affen gemacht, das Girl vom bösen Magier verschleppt. Sechs köstlich amüsante Urwald-Levels hatte uns Tao mit dieser Story beschert, in denen der affige Held mit krummem Rücken, ein paar Extras und viel Sprungkraft durch die grüne Hölle zieht. Nun erscheint, nach den Fassungen für die HCs und das Mega Drive, endlich die Lynx-Umsetzung dieses Jump-and-Runs.

Geändert hat sich gegenüber dem Coin-Op erstmal nix. Die Levels, die Grafik, sogar die Anordnung der Feinde wurde 1:1 vom Automaten übernommen. Warum auch nicht? Wer also die kniffligen Stellen „erlernt" und sich mit Geschick durch die ausgefuchsten Spielstufen kämpft, wird mit dem Lynx ganz gewiß ebensoviel Freude an Toki haben wie seinerzeit am Automaten.

msu



vom Affen gebissen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Ein klasse Klassiker für den Game Boy

KONVERTIERUNG ASTEROIDS (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Accolade, USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Nur wenige Programme erfreuen sich selbst nach vielen, vielen Jahren noch immer größter Beliebtheit. Zwei davon sind sicherlich Missile Command und Asteroids. Letzteres stelle ich Euch hier als Konvertierung vor, ersteres findet Ihr in der Game-Boy-Corner als normalen Test.

Dank des Game-Link-Kabels haben zwei Spieler die Möglichkeit, Asteroids gleichzeitig zu spielen – gegen- oder miteinander, ganz wie's beliebt. Drei Schwierigkeitsmodi sorgen dafür, daß sowohl Anfänger als auch gute Spieler ihre Herausforderung finden. Da der Automat von anno dazumal eine sehr schlichte Grafik aufwies, bot sich Asteroids geradezu für eine 'Kekskasten'-Umsetzung an. Und die ist wirklich gelungen.

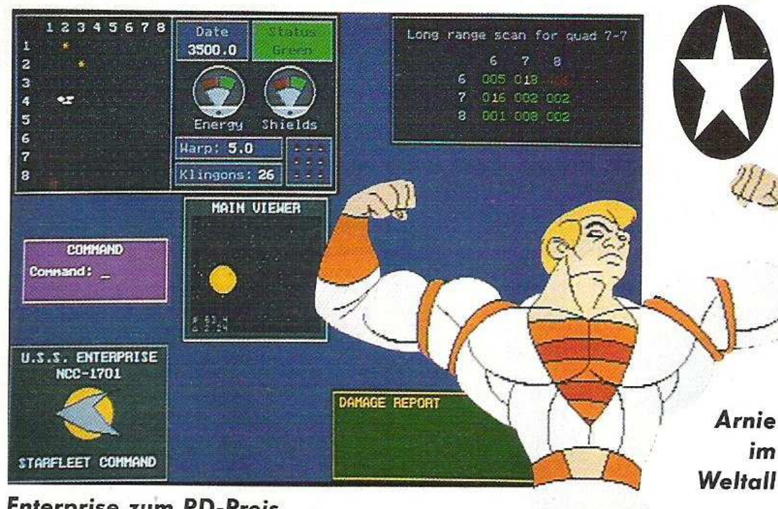
hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Do wah diddy diddy

Und wieder haben wir drei Compilations vorzustellen, die sicher nicht lange auf Käufer warten werden. Eine überzeugt durch Qualität, die andere durch das Preis/Leistungsverhältnis und die dritte durch beides. Bleibt nur die Frage offen, was das Ganze mit dem im Titel zitierten Klassiker von Manfred Mann zu tun hat. Die Lösung: Nichts! Er läuft lediglich im Radio, während ich das hier schreibe.



Enterprise zum PD-Preis

Arnie im Weltall

Fangen wir also gleich mit der Compilation an, die ein richtiges „Schnäppchen" sein könnte: **Award Winners** nennt sich das Viererpack, das **Empire** für Amiga, ST und PC herausgebracht hat. Die Titel *Space Ace, Kick Off 2, Pipe Mania* und *Populous* sorgen für die nötige Vorfreude.

Space Ace ist genau das richtige für alle, die sehr gute Animation, verbunden mit zahlreichen Action-Einlagen, lieben, während sich Kick Off 2 – wie der Name schon sagt – an die Fußball-Freunde (aber nicht nur die) richtet. Süchtig wird man von Pipe Mania, bei dem eine Rohrleitung so gelegt werden muß, daß Wasser ungehindert durchfließen kann, und zu Populous kann ich mir wohl jeden Kommentar sparen. Alle vier bekommt man für knapp 100 DM – da heißt es wirklich zugreifen.

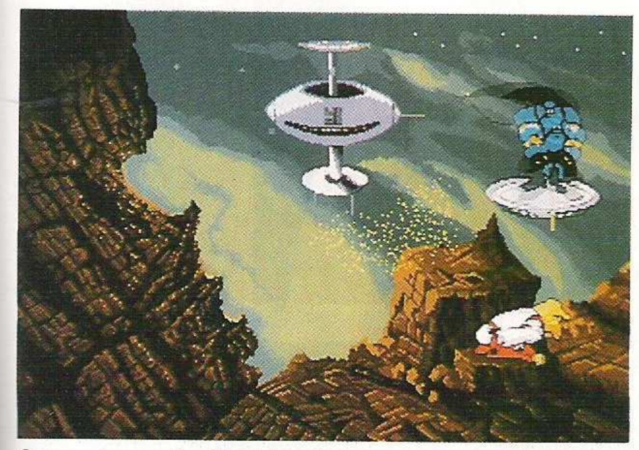
Wem das noch zu teuer ist, der gibt die Hälfte aus, erhält aber als Gegenleistung 50 (in Worten: Fünfzig!) Games. Uns lag leider nur die PC-Version vor, doch auch für andere Systeme hat **Wikked Software** die **50 Great Games** vorgesehen.

Ein Blick ins Innere verrät, daß es sich um PD-Spiele handelt, die manchmal nicht so prall sind, einige davon haben aber durchaus ihre Qualitäten. Die Titel hier einzeln aufzuzählen, wäre platzsprengend. Daher verneige ich mich vor dieser Preis-Leistung (pro Spiel 'ne Mark) und sage nur noch, daß kein Genre zu kurz kommt. Action, Strategie, Adventure und Sport sowie Simulation sind vertreten.

Und weil wir gerade bei Public Domain waren, ist der Sprung zu Shareware nicht weit. Vom **D.I.V** in Oldenburg kommt das **VGA-Spielepaket** mit zehn 5,25"-Disketten. Wem *Commander Keen VI – Aliens ate my baby sitter* als Vollversion zu teuer ist, der hat hier das (sharewareüblich) sehr umfangreiche, spielbare Demo zum Einspielen. Daneben gibt es noch ein Text-Grafik-Adventure, Action-Games und vieles mehr. Das Ganze kostet schlappe 29 DM.

Damit genug für heute, bis zum nächsten Mal. ■

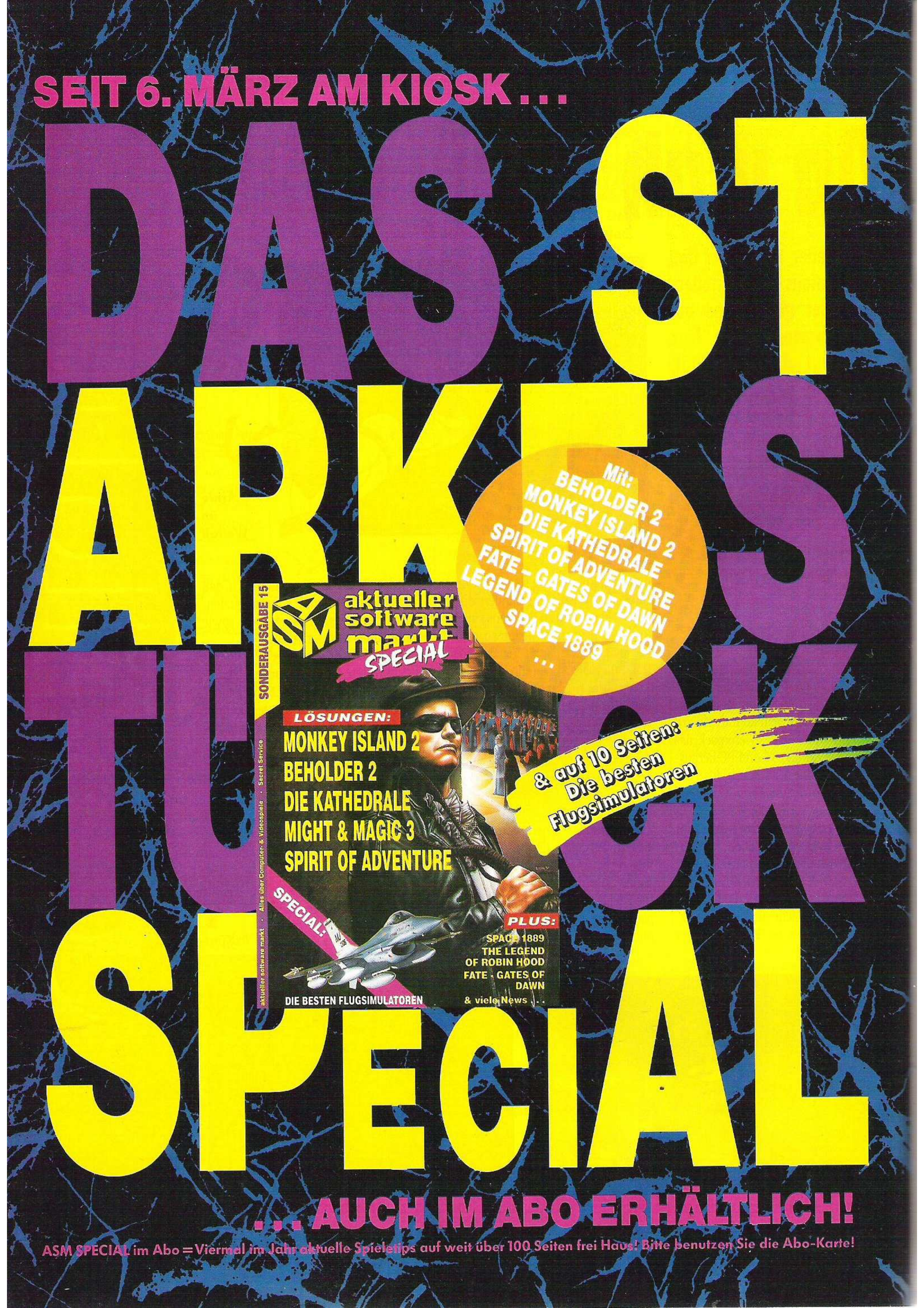
Klaus Trafford



Space Ace – the fight begins



Er liest schon wieder – Commander Keen VI


SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK...
DAS STARKESTÜCK
SPECIAL
Mit:
BEHOLDER 2
MONKEY ISLAND 2
DIE KATHEDRALE
SPIRIT OF ADVENTURE
FATE – GATES OF DAWN
LEGEND OF ROBIN HOOD
SPACE 1889
...
ASM
aktueller software markt
SPECIAL
SONDERAUSGABE 15
aktueller software markt · Alles über Computer- & Videospiele · Secret Service
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADVENTURE
SPECIAL:
DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN
PLUS:
SPACE 1889
THE LEGEND OF ROBIN HOOD
FATE - GATES OF DAWN
& viele News ...
& auf 10 Seiten: Die besten Flugsimulatoren
... AUCH IM ABO ERHÄLTLICH!
ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!



ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf-bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf widerrechtlich betriebene **Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

Biete Software

Biete neueste Software (Public Domain) für Amiga und PC. Newsliste anfragen bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

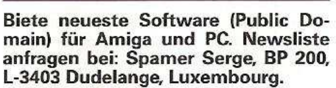
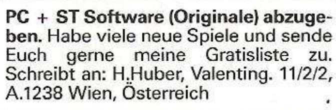
Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Amiga-Abos !!! Tolle Demos, umfangreiche Anwender & super Spiele für wenig Geld gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: Amiga-Abo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- Rückporto.

PC-Software (PD) zu vergeben! Liste anfordern unter Austria - 02622/81821

Biete neueste Software (Public Domain) für Amiga und PC. Newsliste anfragen bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

Supergünstige Public Domain der Spitzenklasse für den Amiga gibt es bei: Stefan Hüls, Stichwort: Amigaliste, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Infos gegen 2,- Rckporto.

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Biete neueste Software (Public Domain) für Amiga und PC. Newsliste anfragen bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

PC + ST Software (Originale) abzugeben. Habe viele neue Spiele und sende Euch gerne meine Gratisliste zu. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A.1238 Wien, Österreich

ST: Legend of Faer, Mufc, Bund. Mana., Microp. Soc., Tip Off, WXY 90. Preis: VB, Tel: 06501/15976 Mo-Mi, 15-16h (Christian). Alles Original.

Atari ST, Amiga und PC Software (Originale) abzugeben. Liste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Österreich, Tel: 0222/3209912

Biete neueste Software (Public Domain) für Amiga und PC. Newsliste anfragen bei: Spamer Serge, BP 200, L-3403 Dudelange, Luxembourg.

- PC - ST - Mich meiner Software zu befreien schreib in die ASM ich rein. Vielleicht ist drunter was für Dich - drum setz'dich hin und schreib an mich! G.Rinner, Linzerstr. 247/9, A-1140 Wien

Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anfordern *Amiga*

Verkaufe Spiele für Amiga: je 50 DM Ultima 6, Indi 3, Wonderland, Another World, Populous 2, Space Quest 3. Rico Del Pozzo, Kronauerstr. 51, 6833 Waghäusel 1, Tel: 07254/74792

ÖSTERREICH: Neueste Software für AMIGA (Originale) günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

ÖSTERREICH: Neueste Software für ATARI ST (Originale) günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

TRITRIS !!! Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

Atari ST, Amiga und PC Software (Originale) abzugeben. Liste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Österreich, Tel: 0222/3209912

PC + ST Software (Originale) abzugeben. Habe viele neue Spiele und sende Euch gerne meine Gratisliste zu. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich

PC Monkey Island 2 komplett deutsch VGA 5,25 HD 65,- DM; Das Boot VGA 3,5 u. 5,25 60,- DM; SWOTL P-38 25,- DM; C-64 American Civil WAR VOL. 1 + 2 zus. 60 DM. Tel: 05202/81865

- PC - ST - Mich meiner Software zu befreien schreib in die ASM ich rein. Vielleicht ist drunter was für Dich - drum setz' Dich hin und schreib an mich! G.Rinner, Linzerstr. 247/9, A-1140 Wien

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien



Verk. 80 Amigagames (keine Rollenspiele bzw. Adventures) für 40 DM + 1 Freispiel. Habe nur Neues! (Turrican 2, Swiw, M.Business, Lemmings, M.Pockts, Rodland, usw.) Tel: 05439/1491

Wegen Systemwechsel habe ich noch einige Programme für Atari und PC abzugeben. Liste anfordern bei R.Haas, Hetzendorferstr. 58/4/1, A-1120 Wien

*** ST * PD-Soft immer das Neueste u. sehr billig** (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland, Hohenkirchen, Tel: 04463/1029 *ST*

Atari ST, Amiga und PC Software (Originale) abzugeben. Liste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Österreich, Tel: 0222/3209912

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

Schüler aufgepaßt! Hier gibt's DAS Amiga Grammatik/Vokabel-Prg., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

Atari ST: Tips, Tricks, Codes, Cheats u. Lösungsliste. Über 800 Cheats, Codes, Lös. usw. f. 10 DM (Austria: 80 ÖS/Scheine) Mit Lös. u. Cheats zu akt. Games! 10 DM o. 80 ÖS (Schein) an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg

Amiga Originale: Indy 4, Monk. Is. 2 + 1, Eye of Beholder 1 + 2, MegaLoMan, Ultima 6, Battle Isle, Wolfchild, Ork, Populous 2, Shadowland, Elvira 1 + 2, Larry 5. Habe fast alles, was das Herz begehrt. Tel: 0761/39256

Atari ST Originale: Elite, Pirates, Sim City, Life-Death, Midwinter II, Star Command, Megatraveller, Their Fines Hour je 30 DM, 02243/4967

Verkaufe Spiele für Sega Mega Drive + Master System + PC Engine, Verkaufe Mega Drive, Game Gear + Master Konsolen, 3 Monate alt, 0431/641670, 0431/641670

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Software für den kleinen Commodore, Public Domain, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Atari ST, Amiga und PC Software (Originale) abzugeben. Liste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Österreich, Tel: 0222/3209912

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

***** MS-DOS ** Windows ***** Windows-Soft, EGA u. VGA-Spiele, sehr gute und neueste Software! Kostenlos Infodisk, Text & Bilder. Nira, Mickeiw. 70, PL-69110 Rzepin

***** Top-Spiele für IBM ***** 200 Games, Hercules bis EGA-VGA, meist mit Musik, FX oder Sprache. Kostenlos Infodisk, Text & Bilder. Nira, Mickeiw. 70, PL-69110 Rzepin

Verkaufe: Amiga Org. Zombi 15 DM, Weird Dreams 15 DM, Blues Brothers 45 DM, ohne Schachtel: The Dath 40,- DM. O.Ullmann, Ostseestr. 43, O-1055 Berlin

Verkaufe für Amiga: Lemmings, Elvira, Bane of the Cosmic Force, Risk of Dragon, Heart of China und noch vieles mehr. Ruft doch mal an 02867/1277 (Olaf verlangen)

Vergebe Amiga-Software! Schreibt an Gevatter, Postfach 562, A-1171 Wien

Amiga Originale: Indy 4, Monk. Is. 2 + 1, Eye of Beholder 1 + 2, MegaLoMan, Ultima 6, Battle Isle, Wolfchild, Ork, Populous 2, Shadowland, Elvira 1 + 2, Larry 5. Habe fast alles, was das Herz begehrt. Tel: 0761/39256

Verkaufe Original MS-DOS: Wing Com. 1 + Secret Missions 60,- Links 50,- oder tausche gegen Gunship 2000, Secret Weap. o. t. Luftw., Populous 2 oder TV Sports Boxing, Telefon 09092/6872

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

ÖSTERREICH: Neueste Software (Originale) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Software für den kleinen Commodore, Public Domain, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Monopoly! Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.!

PC-Software (PD) zu vergeben! Liste anfordern unter Austria - 02622/81821

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenscower Weg 26, 2400 Lübeck.

C-64 - PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite! Noch heute umfangreichen Gratiskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Verkaufe die neuesten Original-Computerspiele für Amiga 500, wie z.B. Elvira 2, Mad TV, Apidya, Secret of Monkey Island 2 uva für 15,- je Game. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

Atari ST, Amiga und PC Software (Originale) abzugeben. Liste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Österreich, Tel: 0222/4209912

Neue Spiele für Amiga preiswert abzugeben, wie z.B. Monkey Island 2, mad TV, Space Quest 4 u.v. andere. Greats to Skid - Row and Fairlight. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!

C-64 * C-64 ***** Neue und alte Software für den kleinen Commodore, Public Domain, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Super Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Soundtr.- Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

Verkaufe o. tausche die Megadrive-Spiele Centurion, Populous, Castle of Illusion und Worldcup Soccer. Ruf Martin 06202/10429

Verk. Amigaspiele: Nebulus, Exolon, Netherworld, Zynaps, Custodian, Steel, je 20 DM. Shareware (5,25" + Buch): Texter PC, Formular-Designer, DOS-Spielebox, Paintshop für Windows, je 20 DM, alle Orig.-Verp. per NN von E.Steveling, Nußriede 20, 3000 Hannover 61

Verk. meine Originalspiele! Es sind ca. 100 für Amiga und 70 für MS-Dosen, sowei viele Infocomadventures vorhanden. (mit Anleitung und Verp.) Liste unter 0721/859677

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

******* PD-Shareware ab 3,5 DM *******
Jede Menge Spiele z.B. Duke Nukem Commander Keen etc. Katalogdiskette gegen 2 DM in Briefm. nur !PC! Andreas Will, Im Woogtal 28, 6719 Bobenheim, Tel: 06353/2853



Beck-Computerliteratur und Shareware zum Taschenbuchpreis. Jetzt in allen Buchhandlungen. In Deutschland, Österreich, Schweiz.



Infos über Ihre Buchhandlung oder Verlag C.H. Beck Postfach D-8 München 40

dtv

Suche ST-Originale: STOS-Maestro plus, Cruise f. Corps, Toki. Habe GFA-Assembler, MCC-Assembler, Batman, Dragonflight, Dragons of Flame. Tel: 06171/52367 (ab 14 h)

CH!! Verkaufe Software für Megadrive und Mega-CD! Z.B.: Soc Feace (CD): sFr 70.-; Devil Crash: sFr 70.-; Gynoug: sFr 55.-; etc. Tel: (0041) (0)43 412264

C-64 * C-64 *** Neue und alte Software für den kleinen Commodore, Public Domain, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Neue Spiele für Amiga preiswert abzugeben, wie z.B. Monkey Island 2, Mad TV, Space Quest 4 u.v. andere. Greats to Skid - Row and Fairlight. Tel: 0261/23934, Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!

Amiga-Orig.: Fate, Battleisle, 35 DM; Midwinter, Cadaver, Maupiti Island, Dragonflight, Indy 3 (dtsch), 25 DM; Oper. Stealth (dtsch), Dinal Whistle, Tetris, 15 DM. Alle + 4 DM Porto. Tel: 02161/675403, Thomas Otta.

Jetzt neu! Die Tips- und Tricksliste f. den Amiga. Über 1100 Tips, Cheats, Lösungen, Codes für nur 10 DM. 10 DM an T.Michel, An der Pfingstweide 6, D-W-6501 Hahnheim

---

C-64!!! Verkaufe Dragon Strike (30 DM), Bards Tale III (25 DM), NAM (20 DM), Buck Rogers (35 DM), U.S. S. John Joung (15 DM) !!! Wo ?!?! Bei Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawern (Tel: 06501/13086)

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

---

2 Komplettlösungen anzubieten!!! Gateway to the Savage Frontier und Death Knights of Krynn für nur je 10 DM!!! Wo ?!? bei Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawern (Tel: 06501/13086)

Intros, Demos, Spiele. Das alles und mehr machen wir für Euch auf dem C64! Schreibt an: ABYSS CONNECTION, Achim Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt.

Verkaufe meine Original-ATARI Spiele zu Schleuderpreisen! Ca. 100 Spiele von 14.90 bis 19.50. Altes und Neues wie FS II, Airball, Bolo, Nightbreed, Leisure Suit Larry oder Block Out ec. Schnell zugreifen, solange der Vorrat reicht. Kostenlose Liste bei: R.Riesenhuber, Tel: 04191/4320

PC! Wing Commander; SQ 4; Larry 5; Sportsdriving; A 10; Swotl; je 60 DM. Tel: 0451/498692, Daniel Schwark

---

C-64 * C-64 *** Neue und alte Software für den kleinen Commodore, Public Domain, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Schreib an. G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

Amiga: Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft. Über 2500 Cheats, Codes, Lös. usw. Nur 10 DM (Austria: 80 ÖS/Scheine) Mit Lösungen zu aktuellen Games. 10 DM o. 80 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, WD-2120 Lüneburg - fast

---

Verkaufe meine Original-AMIGA Spiele zu Schleuderpreisen! Ca. 100 Spiele von 14.90 bis 19.50. Altes und Neues wie Power up, Block Out, Dino Wars, The Light Corridor oder Skidoo ec. Schnell zugreifen solange der Vorrat reicht. Kostenlose Liste bei: R.Riesenhuber, Ruf: 04191-4320

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Jetzt neu! Die Tips- und Tricksliste f. den Amiga. Über 1100 Tips, Cheats, Lösungen, Codes für nur 10 DM. 10 DM an T.Michel, An der Pfingstweide 6, D-W-6501 Hahnheim

---

Verk. für Amiga Originale für 20 - 40 DM, z.B. SS2 35, Digi Paint3 90, Rise of Dragon 40, Indy 500 30, 688 25, F-29 25, NYW 30, Larry 3 35, Gods 35 und andere. Tel: 08841/8816

Verkaufe Originale: Elvira 50 DM, Transworld 35 DM, Z-Out 30 DM, Mordville Manor 20 DM, Chronoquest II 45 DM, Fish 15 DM! Alle Games für Amiga! Schreibt an: Th. Eckel, Hopfenstr. 11, W-3388 Bad Harzburg 1

Verkaufe Spiele für Megadrive. Streets of Rage, Starflight, New Zealand Story und weitere 20 Titel. Tel.: 0711/3701816 (Iris). Die Letzten werden bestimmt nicht die Ersten sein!

Amiga: Flight of the Intruder 50,- DM, F19 Strike Eagle II 50,- DM, zusammen 90,- DM. Neuwertige Originale. Tel.: 02871/15234

Verkaufe ca. 45 US-NES Module und ca. 40 Sega Master Module; ca. 15 Game Gear Module. Tel: 04521/71497 (Andreas) ab 17 Uhr. Suche Mega Drive + Module und Famicom ...

Inh. J. Rösch
Kirchenplatz
8950 Kaufbeuren
Tel. 08341 / 14053
Fax. 08341 / 14127

FANTASTIC

Vorbestellung von Spielen möglich.
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren.

Mega Drive		Pc-Engine		Super Nintendo		Game Gear	
Toki	89.-	Gradius	119.-	Pilotwings	129.-	Woody Pop	59.-
Raiden	79.-	Parodius	a.A.	Joe u. Mac	129.-	Pengo	59.-
Mercs	79.-	Final Lap	79.-	Lagoon	139.-	Accupack	69.-
Undeadl.	109.-	Bomberman	119.-	Final Fant.2	139.-		
etc.		etc.		etc.		etc.	

Super Famicom	
Battle Dodgeball	79.-
Mystical Ninja	129.-
Soul Blader	149.-
JB-King (Joyst.)	299.-

Irrtum & Preisänderung vorbehalten
Versandkosten 7.- DM
Preisliste gegen 2.- DM in Briefmarken
(bitte System angeben)

Preise für NeoGeo, Gameboy, NES, MasterSystem, ... auf Anfrage

---

Virusterminator, der Viruskiller für den Amiga, der 200 Viren kennt! Incl. Anleitung & DCOPY für nur 6 DM (+ 4 DM Porto/Verp.) bei M.Nowak, Altendorfer Str. 427, 4300 Essen 1

Austria: Verkaufe Spitzenmodule für das Sega Mega Drive und das Super Famicom. Sehr günstig. Fordert eine Komplettliste bei: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/I. Suche Game Gear-Module.

Verkaufe Roger Rabbit, Red Baron u.a. für Amiga!! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Verkaufe Amigaoriginale: "Great Courts II", "Jimmy White Whirlwind Snooker", "Advantage Tennis", Originalverpackung u. Originalanl. 40,- DM pro Spiel, alle 3 zusammen 100,- DM, Gerd Reitmaier, 0931/24447

Verk. f. Amiga viele gute Orig. Spiele. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach, (Microprose Soccer (VK: 15 DM, NN 25 DM))

Verk. PD-Spielesoftware ab 1 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: N.Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

---

dynatex

SEGA MEGA DRIVE

Hellfire (jp)	49,-
Atomic Robokid (jp)	49,-
Dangerous Seed (jp)	49,-
Crackdown (jp)	49,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Ka-Ge-Ki (jp)	49,-
Shadow Dancer (jp)	59,-
Mayjo Hunter Yoko (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Zero Wing (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Mega Trax (jp)	69,-
Gynoug (jp)	69,-
Rambo III (jp)	69,-
Fantasia (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Quack Shot (jp)	89,-
Joypad Pro-2	39,-
Caddy Pack	29,-
Cartridge Softpack	29,-
Game Adapter	29,-

(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

SEGA GAME GEAR

Super Monaco GP (jp)	49,-
GG Shinobi (jp)	59,-
Griffin (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Ax Battler (jp)	69,-
Devilish (US)	69,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
GG Aleste II (jp)	69,-
Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Battery Pack	89,-
Wide Gear	49,-

ATARI LYNX

Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocon	69,-
Slimeworld	69,-
Gauntlet	79,-
Klax	79,-
Roadblasters	79,-
Xenophobe	79,-
Ms. Pacman	79,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	79,-
Block Out	79,-
Ninja Gaiden	79,-
Pacland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Viking Child	79,-
Ishido	79,-
Hard Driving	79,-
Robotron	79,-
S.T.U.N. Runner	79,-
Bill & Ted	79,-
Awesome Golf	79,-
Cyberball	79,-
Xybots	79,-

NEO GEO

NAM 1975	199,-
Joy Joy Kid	199,-
League Bowling	249,-
Magician Lord	279,-
Top Players Golf	279,-
Baseball Stars	279,-
King of the Monsters	279,-
The Super Spy	279,-
Cyber-Lip	279,-
Sengoku	279,-
Ninja Combat	279,-
Blues Journey	299,-
Ghost Pilots	299,-
Alpha Mission II	299,-
Burning Fight	299,-
Crossed Swords	299,-
Super Baseball 2020	329,-
Eight Man	329,-
Robo Army	329,-
Trash Rally	329,-
Fatal Fury	329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

Lagoon (US)	149,-
Home Alone (US)	139,-
Thunder Spirits (jp)	159,-
John Madden (US)	139,-
Fire Pro-Wrestling (jp)	159,-
Dimension Force (jp)	159,-
Formation Soccer (jp)	139,-
Actraiser (US)	129,-
Ghouls'n Ghost (US)	139,-
Tennis (US)	129,-
Final Fantasy II (US)	149,-
UN Squadron (US)	139,-
Game Adapter	49,-
Super NES «» Super Famicom	

Nintendo GAME BOY

Adams Family	69,-
Killer Tomatoes	69,-
Marble Madness	69,-
Faceball 2000	69,-
Boxxle	49,-
Ninja Gaiden	69,-
Bugs Bunny II	69,-
Double Dragon II	69,-
The Simpsons	69,-
Turrican	69,-
Battletoads	69,-
Final Fantasy Adventure	79,-
Final Fantasy Legend II	79,-
Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremlins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

Versandbedingungen:
Inland + 9 DM
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht.

dynatex
Versandanschrift:
Natorper Straße 6
4755 Holzwickede

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30
Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter
Kein Ladenverkauf

dynatex
Ladenlokal:
Brückstraße 42 - 44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00
Keine Versandannahme

Telefon: (02 31) 55 61 40 und (02 31) 57 32 33
Telefax: (02 31) 52 15 53

Verk. PC-DOS Programme. Liste bei Faustik Peter, Krippeng. 8, 2410 Hainburg

Amiga-Originale Starglider II - 30.-, Interceptor 20.-, Jet 30.-, Holiday Maker 40.-, Aegis Video Titler 70.-, Aegis Draw 70.-, Deluxe Paint III 70.-, Carrier Com. 20.-, Falcon 40.-, F 15 II 50.-, Tel: 07333/3857

Amiga: Verk. gute Orig. Spiele. PD Software ab 1 DM pro Disk. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verk. 30 orig. PC G., z.B. Winter Challence, Speedball 2, 4D Boxing, Prince of Persia, Bundesliga Manager Pro. + 2. d., Monkey Island 2, Battle Isle, Immortal ... Tel: 06473/1430

Amiga-Originale! Z.B. Elvira, Hard Drivin 2, Super Monaco Grand Prix, Holiday Maker, F-29 Retaliator, Pool of Radiance, Bundesliga Manager, Prison, Invest. Tel: 05382/6106

Verk. Heureka Teachware für Atari ST. Green Line 3 + 4 u. Etudes Francais 1 + 2 für Gymnasium. Stück 40 DM. Einige PD Musicdemos zu je 5 DM. Outrun zu 20 DM. M.Schmitt, Flürleinstr. 19, 8700 Würzburg 25

Suche Software

Suche für PC: UMS 2, Rise of the Dragon, Battlehawks 1942, Shuttle, u.a. Auch Tausch. Jede Menge Anleitungen vorhanden. Achtung: !!! Nur 17 bis 21 Uhr, 04551/83710

Suche Star Command Biete 40 DM, Telefon 0711/704291 ab 14 Uhr. Dringend!

Suche Spiele für Sega Master, Sega Mega Drive, Nintendo, PC Engine, Super Famicon. Suche auch Konsolen!! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, 0431/641670

Suche für meinen Atari ST den Expansion Kid zu Football Manager 2 Bin ab 18 Uhr unter 08294/1766 zu erreichen!

Amiga Anf. sucht Hilfe, Programme, Spiele, alles willkommen! Listen bitte an: R.Prinzler, Jahnstr. 6, 5042 Erftstadt 1. Midi-Prog. f. CT-670 werden auch benötigt. Danke

Suche alle möglichen Spiele für Atari ST. Bezahle gut. Schickt Eure Listen an: Alexander Zerning, Linzerstr. 3, 4840 Rheda-WD.

Mega Drive!!! Kaufe Module wie Blockout, Devil Crash, Mushaaleste, Road Rash, Shining in Dark ... Auch Listen! Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

Suche Strategiespiele von SSI für IBM-PC, nur Originale Tel: 05202/81865

Suche Leander, Corporaion, B.A.T. oder Eye of Beholder (Originale) für Amiga unter 50 DM! Tausche auch gegen Another World! Melden bei: Maik Knopf, Buchwalder Str. 13, O-7700 Hoyerswerda

Suche ASM-Lucasfilm-Koffer für PC Tel: 08454/8264 ab 17 Uhr

Suche Bundesliga Manager auf dem C64. Schreiben Sie an Thorsten Stolpmann, Scheidtweilerstr. 44, W-5000 Koeln 41.

Amiga: Knights of the Sky, Storm Master, Populous 2, Ultima 6, Hudson Hawk (alle Original und mit Anleitung). Tausche auch gegen RED BARON. Tel: 07141/603399 ab 17 Uhr

Suche laufend Software für den PC (z.B. Falcon 3.0, M&M 3 dt., On the Road usw.) Listen an: Mueller A., Postfach 1220, 8908 Krumbach.

Suche Hardware

Neo Geo, Mega Drive, Engine + Spiele gesucht auch Verkauf. Kaufe auch ganze Bestände. Suche außerdem Mak Konsole. Tel: 02872/7376 (Thorsten) Donnerstags von 14-18 Uhr.

Suche C-64 (Disketten) Spiele, Game Boy Module und Demos für C-64. Liste an Stefan Loeffler, Nußdorferstr. 53, 7770 Ueberlingen

Defekte Amiga 500 - 3000 von Bastler bei guter Bezahlung gesucht. 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

Suche gebrauchte Spiele für Sega Master System. Eventuell auch Tausch mit "Columns" oder "Wonderboy 3" möglich. Zuschriften an: Anja Arnold, Am Bahnhof 2, O-5801 Mechterstädt

Neo-Geo Module dringend gesucht! Wenn Ihr Games für diese Höllenmaschine habt meldet Euch einfach mal. Tel: 06109/34677 (Sven)

SEGA MEGA DRIVE und entsprechende Spielcassetten günstig zu kaufen gesucht. Auch einzelne Cassetten! Angebote an: Volker Herrmann, Pinsallee 14-16, 4400 Münster.

Neo Geo, Mega Drive, Engine + Spiele gesucht auch Verkauf. Kaufe auch ganze Bestände. Suche außerdem Mak Konsole. Tel: 02872/7376 (Thorsten) Donnerstags von 14-18 Uhr.

Biete Hardware

Verkaufe: Atari STE 1040 + SM 124 Monitor + Tecno Plus Maus + 1 Original Spiel + Zubehör für 1400 Mark. (Handel möglich) Sebastian Riess, Wellingsbütteler Landstr. 177, 2000 Hamburg 63, Tel: 040/590903

Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084 S + 7 Spiele und Disketten! 3 Monate neu! NP 2100 für 1200 VP - Ruft an Elnhausen 06420/1646, verlangt Manfred oder Thorsten -bis bald-

38 GSX, 20 Mhz, 90 MB, 2 MB RAM, 5 1/4 + 3 1/2 / LW. + SVGA + SVGA-Monitor + 2. Gameports + Maus + MSDOS 5.0 u. Software, fast neu. VB 3000,- DM, Tel: 0941/72859, B.Reitzer ***billig!***

Verkaufe C64 + Floppy + 20 Leerdisks + 2 Diskettenkästen + Resetschalter + 1 Modul + Abdeckhaube + Diskettenlocher + viele Spiele + Basic-Handbücher für nur 600 DM! Tel: 069/567103 (ab 18 Uhr) Mike!

Neo Geo, Mega Drive, Engine + Spiele gesucht auch Verkauf. Kaufe auch ganze Bestände. Suche außerdem Mak Konsole. Tel: 02872/7376 (Thorsten) Donnerstags von 14-18 Uhr.

Verkaufe 128 D + 1901 + STAR NL-10 + 200 Disketten + Zubehör, guter Zustand, VB 600 DM, 0208/602907

Verkaufe Atari Mega ST 2 inkl. eingebauter 52 MB FP / 17 ms und 15 Orig. ST Games (wahlweise 1 DTP Prg, 1 Textver., 1 Datei Prg) 1500 DM, Tel: 02822/52527

A 500 + guter Farbmonitor + viele gute Spiele und Anwendersoftware, Joystick, Maus und Fachbücher!!! Alles Topzustand!!! 990 DM. Tel: 07121/40507

Atari 1040 ST (1,5J.) + Farbmonitor SC 1224 (1J.), Maus, Joystick + 10 Originalspiele. Wegen Systemwechsel DM 900! 06271/71348

Verk. Amiga 500+ (1 MB Speicherer.) komplett mit Farbmon. Commodore 1084 S, menge Games, 3 Joysticks, Lösungen, Handbücher usw. für nur VB 1500 DM. C. Koray, Hans-Förster-Bogen 82, 2050 Hamburg 80

Zu verk.: PC (XT) 2 x 5,25" FDD MAGA/CGA m. s/w Monitor, Preis VS, Atari XE (Konsole + Tastatur) m. 4 Spielen, Preis VS. Tel: 0251/325101

Verk. Amstrad PC 2086, 8 MHz, 640 KB RAM, VGA-Monitor, ext. 5,25" LW + 3,5" LW, MS-DOS 3.3 + Windows + Maus, 3 Handbücher, top Zust., VB 1500 DM (NP 3200 DM) 07022/8706 (Daniel)

C64 II / Floppy / massig Sp. 9 Orig. Sp. 1000% gut / Rechner m. Staubschutz, alle Travos ok!! Sp. z.B.: (Spider-Man, Turrican II, Starwars) Ruft an! außer Do. Tel: 08374/9573

***Amiga 2000* Superangebot!** Amiga 2000 mit: Farbmonitor, 5 1/4 und 3 1/2 Zoll Floppy. Mit XT Karte für MS-DOS und viiel Soft. Alles 100% ok, 2200 DM. Call to: Hannes Köhm 04833/712

Günstig abzugeben! Sharp MZ 700: Monitor, Floppy, integr. Plotter u. Literatur für schlappe 280 DM. Ruft schnell an, es waren mal 12, jetzt nur noch 6 Stk. Tel: 04862/8174

Monitor Philips CM 8833 Color für DM 350 - Atari 1040 STFM + SM 124 für DM 400 verkauft K. Neumann, Tel: 02307/86655

Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung (abschaltbar). VB 550,- DM, bei Interesse Tel: 0228/346242 (ab 1.5.92)

Tausche S-Master + 5 super Spiele gg. Game Gear + 2 o. 3 Spiele oder gg. S.Master Converter für SMD. Verkaufe Shadow Dancer o. tausche gg. Su. Shinobi o. NHL-Hockey od. Jhon Madden '92, Tel: 08046/417 (Thomas)

Commodore PC-10 II (XT) mit 2 2,25" LW und Grünmonitor. Dazu MS-DOS 2.11 mit GW-Basic. VB 350,-. Hanjo Schulzt, Tel: 0711/455852. Suche außerdem PC-Spiele!

Verkaufe A 500 + Monitor CM 8833 + 1 MB RAM + 2. Laufwerk + Software + 2 Joysticks. VB DM 1300 alles 100% ok. Tel: 02693/571

Verkaufe 29 PD-Disks aller Art (Atari ST / 30 DM), 25 Leerdisks (30 DM) + Infra-Rot Joystick (9-pol.) für 30 DM. Schreibt an S. Judge, Stabh.-Flury-Str. 9, 7860 Schopfheim, 07622/4804

Verkaufe Game Boy und 5 Spiele - Super Mario, Turtles, Duck Tales, Tetris und Solar Striker - VB DM 270,-. Tel: 089/9301610

Verk. A 500 + 1 MB + Monitor + 50 Originale (Populous II usw.) + Zubehör. Alle Sachen 100% ok. Für nur 1299,- !!! Verk. auch Mega Drive (4 Mon. alt) + 5 neue Spiele für nur 359,- (NP-MD 399,-) Tel: 089/7236123 (Andreas)

Verk. C642 + Floppy 1541 + Farbmonitor + 2 Joysticks + 30 Disks + Sega + Light Pistole + 4 Spiele für nur 1000 DM. NP 1700 DM. 1 Jahr alt. An Michael Lau, Lüttje Een 7, 2974 Krummhörn 3 o. Tel: 04926/579

Verk. Atari Mega ST 1 (1 MB RAM) + SM 124 + Farbmon. + mehr als 50 Orig-Spiele. Tel: 089/766086 (Tobias)

Laserdrucker mit 1,6 MB Speicher (incl. Speichererw.), 1 Jahr alt, Top Zustand, 5 Seiten/Minute, parallele + serielle Schnittstelle, keine Reparaturen, 2. Blatteinzug (je Einzug 150 Blatt), deutschem Handbuch, Neupreis: 2400, VP 1500 unter 06348/7108 (Volker) ab 17.00 Uhr.

Amiga 2000 und Farbmonitor, guten Lernprogrammen und Spielen, Bücher, Joystick, Maus, 3 1/2 Laufwerk. 100% in Ordnung!!! 1400 DM, Tel: 07121/40507

Verk. Amiga 500 + 1 MB RAM + Monitor + 2. LW + Roc Knight + 30 MB Festplatte + Handbücher + Disk-Box + Joysticks. Alles 100% ok. NP: ca. 2600,- DM für nur VB: 1800,- DM. Tel: 08841/8816

Amiga 500 + Monitor 1084 D + 1 MB + Uhr + 3,5" Laufw. + neuer Mouse + Joy. + 4 Originale + 80 Disks + Box + Handbücher. Preis 1100,- DM. Markus Preuss, Kreutzstr. 8 a, 5483 Bad Neuenahr, Tel: 02641/28354

Atari ST mit Games (NP 800,- DM), Monitor und vielem mehr für DM 650,- zu verkaufen, Komplett (NP DM 2000,-), Tel: 08386/4638 bei Lingg

Verk. Handyscanner von Scanntronic für C64. Noch Garantie bis 16.06., Kompl. mit allem Zubehör, Neupr. 510,- DM für 420 DM Festpreis. Tel: 0231/855181

Schneider-PC 1640 + CD-Farbmonitor + 2 Laufwerke 5,25 + Softw.: MS-DOS 3.2, GEM-Startup, Desktop+, GEM-Paint, Spiele: Nightraider. Tel: 09173/502, 8546 Thalmässing

Verkaufe zwecks Systemwechsel neuwertigen C-64, incl. Floppy und SW-Fernseher. VK: 40 DM. Tel: 05235/7741, Tom Gollek, Mittelstr. 47, 4933 Blomberg!!!

GAMES

!! Achtung !!
Neue Anschrift
Martin-Luther-Str. 33
7140 Ludwigsburg

Versand: Mo bis Fr 10 bis 19 Uhr
Laden: Mo bis Fr 10 bis 18.30 Uhr
Do bis 20.30 Uhr
Sa bis 14 Uhr

	AMIGA	PC
A 320	93,90	*
Another World	62,90	74,90
Battle Isle	74,90	89,90
Civilazation		89,90
Elvira 2	78,90	89,90
Eye of the Beholder 2		74,90
F 1 Grand Prix	78,90	
Falcon 3.0		127,90
Indiana Jones 4		*
Lemmings oh no	49,90	69,90
Les Manley lost in LA		78,90
Might and Magic 3	66,90	89,90
Populus 2	78,90	
Shanghai 2	74,90	89,90
Shuttle	104,90	119,90
Sim Ant	*	*
Ultima 7		104,90

GAMEBOY	149,–
Addams Family	74,90
Duck Tales	64,90
Gauntlet 2	64,90
Final Fantasy 1,2	79,90
Final Fantasy Adv.	79,90
Hunt for Red Oct.	74,90
Kid Icarus	64,90
Ninja Gaiden	84,90
Metroid 2	69,90
Mickey Mouse	74,90
Robocop 2	64,90
Snow Bros	69,90
Super RC pro AM	64,90
Turrican	64,90

SUPER NES	599,–
Super Ghouls'n Gh.	129,–
Thunderspirit	139,–
Joe and Mac	129,–

MEGA DRIVE	379,–
EA Hockey	119,90
Immortal	129,90
John Madden 92	109,90
Kid Chameleon	119,90
Master of Monsters	129,90
Quackshot	109,90
Shining in the D.	129,90
Speedball 2	109,90
Xenon 2	109,90
Warsong	119,90
Wonderboy 5	109,90
Elemental Master 2	109,90
Y's 3	129,90

GAME GEAR	289,–
Aleste	74,90
Axe Battler	64,90
Chessm,aster	79,90
Donald Duck	79,90
Leaderboard Golf	79,90
Ninja Gaiden	79,90
Sonic	79,90

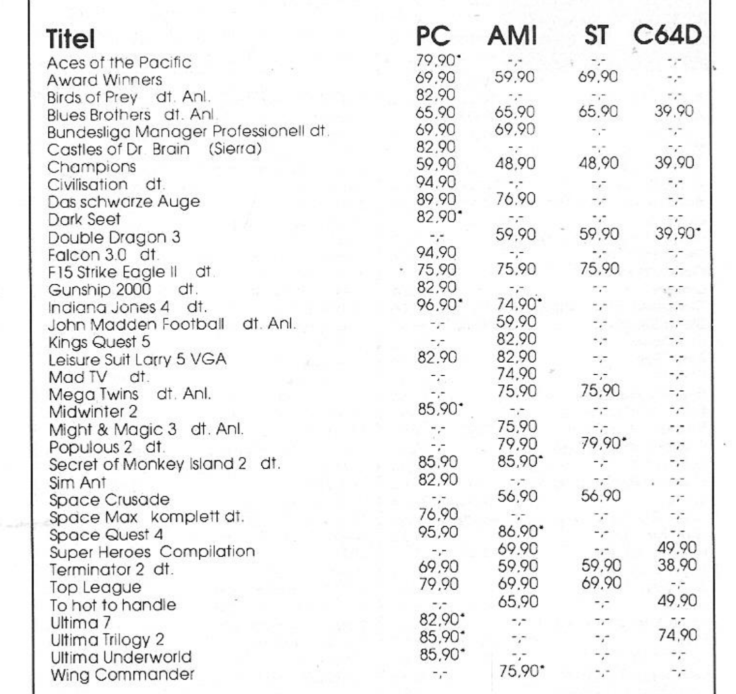
A2000B + Mon. 1084 S + 2. LW (3,5 Zoll) + Virusfalle + Haube + 3DCKit + PD + Spiele + Disk-Box + 24 Hefte + Joyst. + Speeddisk + Disklab + 6 Bücher + Zubehör für 1500 DM. Tel: 02252/6723

A-500 + 1 MB Speichererw. + 1 externes 3,5 Laufwerk + 52 MB Festplatte mit SCSJ-Controller + Amiga Action-Replay 3 zus. 1600,00 DM VB, auch einzeln z.verk., n. 17.00 Uhr Tel: 02256/3143

Verkaufe Atari 1040 STF + Philips Farbmonitor 8802 + 2 Joysticks + Maus + ca. 40 orig. Spiele: Silent Service 2, ... + 2. Floppy + viele Leerdisks. Preis: VB. 06631/2197

Neo Geo, Mega Drive, Engine + Spiele gesucht auch Verkauf. Kaufe auch ganze Bestände. Suche außerdem Mak Konsole. Tel: 02872/7376 (Thorsten) Donnerstags von 14-18 Uhr.

C-64, Laufwerk 1541, Datasette, Resetschalter, Originalspiele, 2 Diskboxen - 390,- DM. Tel: 08105/1746


SOFTWARE vom FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
Aces of the Pacific	79,90*	-,-	-,-	-,-
Award Winners	69,90	59,90	69,90	-,-
Birds of Prey dt. Anl.	82,90	-,-	-,-	-,-
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-	-,-
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	-,-	-,-	-,-
Champions	59,90	48,90	48,90	39,90
Civilisation dt.	94,90	-,-	-,-	-,-
Das schwarze Auge	89,90	76,90	-,-	-,-
Dark Seet	82,90*	-,-	-,-	-,-
Double Dragon 3	-,-	59,90	59,90	39,90*
Falcon 3.0 dt.	94,90	-,-	-,-	-,-
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90	-,-
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-	-,-
Indiana Jones 4 dt.	96,90*	74,90*	-,-	-,-
John Madden Football dt. Anl.	-,-	59,90	-,-	-,-
Kings Quest 5	-,-	82,90	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90	-,-	-,-
Mad TV dt.	-,-	74,90	-,-	-,-
Mega Twins dt. Anl.	-,-	75,90	75,90	-,-
Midwinter 2	85,90*	-,-	-,-	-,-
Might & Magic 3 dt. Anl.	-,-	75,90	-,-	-,-
Populous 2 dt.	-,-	79,90	79,90*	-,-
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90	85,90*	-,-	-,-
Sim Ant	82,90	-,-	-,-	-,-
Space Crusade	-,-	56,90	56,90	-,-
Space Max komplett dt.	76,90	-,-	-,-	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-	-,-
Super Heroes Compilation	-,-	69,90	-,-	49,90
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Top League	79,90	69,90	69,90	-,-
To hot to handle	-,-	65,90	-,-	49,90
Ultima 7	82,90*	-,-	-,-	-,-
Ultima Trilogy 2	85,90*	-,-	-,-	74,90
Ultima Underworld	85,90*	-,-	-,-	-,-
Wing Commander	-,-	75,90*	-,-	-,-

Hardware

Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 239,90
Soundblaster 2.0 deutsch 239,90

Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11
4000 Düsseldorf - Telefon 0211/2611428

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. * Ankündigung, ** Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

Verk. C-64 II + 1541 II + Datasette + Erw. Modul + 2 Joy. + 5 Diskboxen, VB 450 DM. Tel: 02643/6886, M.Paffenholz, nach 14.30 Uhr.

AMIGA 2000 mit Farbmonitor, den besten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Fachliteratur, Maus und Joystick. Alles in top Zustand. Preis: 1490,- DM, Tel: 0751/52057

Amiga 500 mit Farbmonitor, guten Spielen und Programmen Lernsoftware, Fachbücher, Maus und Joystick. Alles in bestem Zustand. Preis: 1090,- DM. Tel: 0751/52057

Verschiedenes

STOP! Bis zu 7800 DM monatl.! Legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Infos kostenl. bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5205 St. Augustin 1! Echt cool!

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats und Pläne für Amiga auf 2 Disks nur DM 15,- Vorkasse bzw. DM 20,- NN. Infos gg. Rückporto bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Komplettlös. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats und Pläne für Amiga auf 2 Disks nur DM 15,- Vorkasse bzw. DM 20,- NN. Infos gg. Rückporto bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Mega Drive Suche: Cal. Games, Raiden, Onslaught, Sword So., Winter Cha., Trouble Sho. Tausche. Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein, 061/466353

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Schickt Eure Listen an: Stefan Bloch, Mendelstr. 15, W-2050 Hamburg 80. Antworte 100%ig. Habe alte und neueste Games. Do it.

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats und Pläne für Amiga auf 2 Disks nur DM 15,- Vorkasse bzw. DM 20,- NN. Infos gg. Rückporto bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC Simul. / Strat. u. a.! Verk. Original: Sim Earth / PQ 3 / FOTI / Comm. HQ / Mig 29 M / Jetf. 2 u.a.! Tel: 04551/83710 nur 17 bis 21 Uhr

Sensation! Über 350 Lösungen, Cheats und Pläne für Amiga auf 2 Disks nur DM 15,- Vorkasse bzw. DM 20,- NN. Infos gg. Rückporto bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Übersee, 08642/6279

Suche zuverl. Tauschpartner für MS-DOS PC Simul. / Strat. u. a.! Verk. Original: Sim Earth / PQ 3 / FOTI / Comm. HQ / Mig 29 M / Jetf. 2 u.a.! Tel: 04551/83710 nur 17 bis 21 Uhr

Tausche Leander gg. Doungeon M. + Chaos Denaris gg. Battle Squadron, Moonstone gg. Double Dragon 2, Monkey Island 1 gg. Pinball Dreams. Nur Originale! 06271/71348

Tausche Mega Drive Games. Suche: Raiden Trad, Pit fighter, Out Run, Mercs, Quack Shot, Golden Axe 2, Schweiz, Michael Jadwig, Buchenstr. 60, CH-5142 Münchenstein, 061/466353

NEO-GEO

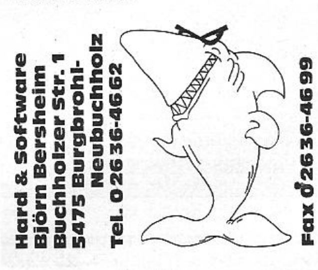
Konsole

PAL/RGB	**749,-**
Robo Army	**299,-**
Magician Lord	**199,-**
Alpha Mission II	**299,-**
Burning Fight	**299,-**
Fatal Fury	**329,-**
Mutation Nation	**329,-**
Joyboard	**139,-**
Videos	**39,-**

News:
Last Resort
Baseball Stars II



Händleranfragen erwünscht!!



Suche Tauschpartner für Amiga-Soft im Raum Darmstadt! Only cool Guys! Tausche + verk. Anleitungen wie auch Amiga-Originale! Verk. 2000 Amiga-Cheats für 15 DM, und 3000 C-64 Pokes für 20 DM! J. Wallot, Stetbach 51, 6105 Ober-Ramstadt, Tel: 06154/5695

Verk. 22 Originale! Suche PD-Progr., die ich in eine PD-Serie mit aufnehmen kann. Suche auch Adventures! Steffen Beil, Muehlweg 43, 6424 Ilbeshausen, Tel: 06643/1254 (Steffen) -für Amiga-

STOP! Bis zu 7800 DM monatl.! Legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Infos kostenl. bei: André Over, Am Kirschbäumchen 8, 5205 St. Augustin 1! Echt cool!

Super Nebenverdienst: Bis 100 DM täglich können auch Sie verdienen. Durch leichte Schreibarb. von zu Hause aus. Info: Frank. Rückumschlag J.Käse, Bismarkstr. 49 e, 4130 Moers

C64!! Verkaufe (Orig.) Danger Freak 10 DM, Zak Mc K. 20 DM, Turrican 15 DM, Etudes Francais Edition Langue 20 DM und Action Replay MK 6 60 DM. Ruft an Tel: 08856/5599

Game On, alle Ausgaben, je 4 DM, Happy C. 9/86 + 11/87, 64er 8/86, 5 + 11/87, 6/88 - 2/89, je 3 DM; CF 89er Jg., 14 DM. ab 20,- Fr. H. // T.Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

***** Fidelity CM 14 ***** Biete 10 DM f. Monitor-Schaltplan oder PC-Manual G1-3. Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

Eure Gruppe braucht ein geniales Intro auf dem C64? Dann schreibt an Leute, die es Euch programmieren können! ABYSS CONNECTION, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt

Suche ASM Nr. 1/92 (evtl. zum Neupreis) Tel: 05241/48237

Das Postspiel "TOR" nimmt einen neuen Anlauf. Regelheft gibt es für 1 DM Rückporto bei: Stephan Lunden, Schulstr. 19, 2179 Wanna. Tausche auch Amiga-Soft.

Suche ASM Nr. 1/92 (evtl. zum Neupreis) Tel: 05241/48237

Kryptic Simulations Postspiele! 6-seitiges GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Volker Jankowski, Birkenallee 32, 6745 Offenbach

Bis zu 7000 DM monatlich! Für jedermann durchführbare, leichte, legale Tätigkeit. Infos gegen frankierten Umschlag an Thomas Lotz, Rabenaustr. 2, 3577 Neustadt Hess. 1.

Verkaufe: ASM's, Powerplay, Playtime, Amiga-Joker zw. 2 u. 3,50 DM. Liste gegen 1,- DM RP bei Hartmut Riecker, Leonhardstr. 41, 7332 Eislingen.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchfürbare, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info von Hartmut Riecker, Leonhardstr. 41, 7332 Eislingen/Fils.

Double Trouble - der Sega-(Mega Drive u. Master System) u. Nintendo Club für alle Wesen! Wir bieten nicht immer das BESTE ... aber immer öfters! Tel: 030/6849816

Achtung! Minispione (Wanzen) Verkaufe Miniabhörsender. Mit diesem Gerät entgeht Ihnen nichts!!! Große Reichweite (ca. 1000 Meter). Empfang mit normalem UKW-Radio, Preis 50 DM, NN oder V-Scheck, Kai Schindel, Ulmenweg 1, 3414 Hardegsen.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1

Suche Mega Drive + Module; Famicom + M.; Sega Master + Module; NES + M.; Neo Geo + M.; Game Gear + M.; PC-Engine + Module. Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr (Andreas)

Löse wegen Systemwechsel meine Spiele-Sammlung auf und verk. externes Laufwerk 3,5 Zoll für 70,-. Anfragen unter 07181/86278 nach Muto ab 18.00 Uhr

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 62, 5840 Schwerte 1

Mitspieler für Briefspiele gesucht! Kostenloses Info bei: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

FANTASTISCH! Der "1. Offizielle Game-Gear-Club" bietet als Erster einen kostenlosen Modulverleih! (Außerdem News, Tests, Stories, uvm) Infos gegen 3 DM bei: Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel 2

Abenteuer aus dem Briefkasten! 15 Mitspieler für Postspiele gesucht. Kostenlose Infos bei 0209/41021

Beyond sucht noch Coder! Only legal! Ruft an bei: Sven, Tel: 08631/12292 ab 18:30 ! only Amiga !

Neu! Konsolenclub 5-Star Wir bieten Euch: Beratung, Kontakte, Second-Hand-Module und unser Monatsmagazin (60 Seiten!) Systeme: MD, SF, GB, GG Rest je nachdem, Tel: 07056/8898

Kontakte

Kontakte zu MS-DOS Benutzern; wegen Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet bitte Liste oder fordert Infodisk an: Nira, Mickeiw. 70, PL-69110 Rzepin

Austria * Amiga + PC Micron is searching for new member and some bards. Contact us under: Gilly M., PF 839, A-1011 Wien

Kontakte zu MS-DOS Benutzern; wegen Erfahrungs- und Programmaustausch gesucht. Sendet bitte Liste oder fordert Infodisk an: Nira, Mickeiw. 70, PL-69110 Rzepin

Amiga Musician sucht Kontakte zu anderen Music-Wizards. Tel: 069/6664602 (Thomas) PS: Ich suche ständig neue Samples und Demos! Suche Coder für Demo (Zahle gut)

Markt

Super Nebenverdienst. Leichte, legale Tätigkeit von zuhause aus. Bis zu 100 DM täglich. Ab jetzt habt Ihr immer genug Geld. Super. Infos gegen 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Super Nebenverdienst. Leichte, legale Tätigkeit von zuhause aus. Bis zu 100 DM täglich. Ab jetzt habt Ihr immer genug Geld. Super. Infos gegen 1 DM RP: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Tausch

Suche Tauschpartner! Amiga. Habe gute Games und suche es. Listen an: Manfred Stückle, Am Lohwald 24, 8859 Sinning, Tel: 08435/1419. Ab 19 Uhr. 100% Rückantwort.

PC!! - Tausche oder kaufe Software. Schickt Eure Listen an: Karl-Heinz Strubl, Schongauer Weg 3, 7320 Goeppingen

Tausche Amiga-Programme Tel: 06026/6465 (18.00 - 21.00 Uhr) Rüdiger verlangen!!!

Amiga! Suche Tauschpartner für Demos und Trackersounds. Write or call: Sven Hesse, Fichtenweg 35 a, 2075 Ammersbek, Tel: 04102/42533 (100% zuverlässig)

Wir bitten unsere ausländischen Kunden,

ihre Zahlungen **per Überweisung** an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit **Euroscheck** zu begleichen!

Bankverbindung:
Empfänger: Tronic-Verlag
Institut: Postgiroamt Frankfurt
BLZ: 500 100 60
Kto.-Nr. 24435-603

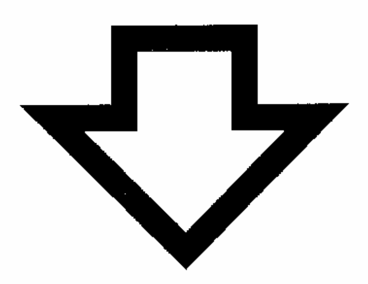
TERMINE

Die ASM-Ausgabe 7/92 erscheint **am 12. Juni 1992**

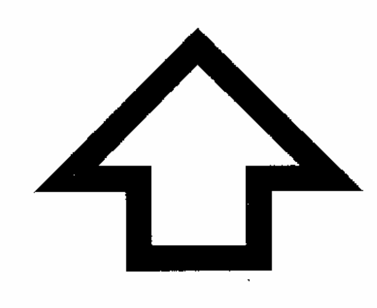
Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 8/92 ist der **19. Mai 1992**

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

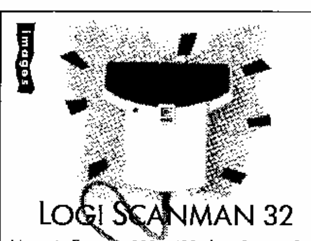




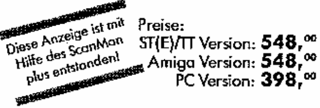


CITY-DESIGNER
STRATEGIESPIEL FÜR AMIGA (512 KB/1 MB) & PC
Bauen Sie die Stadt ihrer Träume und werden Sie Bürgermeister
- 2–4 Spieler
- Auswahl aus über 75 Gebäuden
- Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- Telefonanrufe
- Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für
NUR 25,–
Bei: **KOALA-SOFT**
Andreas Masur
Allensteiner Str. 3
D-4460 Nordhorn
Tel.: 0 59 21/7 30 06
Versand per Nachnahme oder per Vorauskasse (Scheck oder bar)!

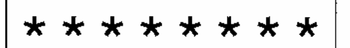


Max. Auflösung 100–400 dpi, Graustufen: 32 und lineart (s/w), Systemanforderungen: Atari ST(E)/TT, Macintosh, Commodore Amiga 500, 2000, 3000, PC, XT, AT und PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang: Steckkarte bzw. Interface, Software und Netzteil (komplett anschlußfertig)



Preise:
ST(E)/TT Version: **548,⁰⁰**
Amiga Version: **548,⁰⁰**
PC Version: **398,⁰⁰**

Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!



MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFSHEIM
TELEFON (07263) 64552

* * * * * * * *

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre** Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

* * * * * * * *

14 PD Spiele
für AMIGA
(3 Disketten)
nur 10,– DM
incl. Versand

nur per Vorauskasse
(Schein/Scheck)

HOBBY-COMPUTER-SHOP
Peter Schulemann
Kreuzstraße 36
7850 Lörrach
Tel. 07621/2662

Viedeospiele Baier
0 23 09/7 40 91

Game Boy 149, Kwirk 43,
DR Mario 48, Game Gear 269,
Outrun 69, Pengo 53,
Mega Drive 369, Quack Shot 99
Master II 139, Sonic 85,
Outrun 75, NES Super 275,
Loopz 67, Lynx 189,
Ishido 69, Turbo Sub 59,
S. Fami. Form. Socc. 109,
Gradius 84

Alles günstig bei uns! (ab 14 Uhr)

FUSSBALLCOACH-Postspiel

Saison 91/92, 1. + 2. Liga, alle aktuellen Namen, Training, Taktik, Strategie und komplettes Management. 2 DIN A4 Seiten Kommentar zu eurem Spiel.

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

C-64:
43-Spiele-Pack für 10,–
Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschafts-simulation) für nur **10,– DM** (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachnahme: +6,50) »Desweiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je **10,– DM** ... Fordern Sie auch unseren **kostenlosen** PD-Gesamt-Katalog '92 an. Er umfaßt 950 Disknr. (>9200 Programme !) für C-64 und teilw. C-128 – ein Muß für jeden Computerfan! »Eine Disknr. kostet bei uns übrigens nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!
Stonysoft
Beethovenstr. 1
W-8943 Babenhausen
– 0 83 33/12 75 –



Wir führen Spiele und Zubehör für



News Software GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0221/671544
Bitte nur Händleranfragen!!

STOP
NICHT LESEN, RATEN

· · T02 · ab CDTV-Soft ab 61 DM · ·
SS · · · · E20 · 17
KOSTENLOSE PREISLISTE
MN L07 · · U Schevenstr. · · · · ·
YU · · GAMES · · 92 · · H 24 in
4650 VERSAND · · A · · S · · · ·
2 · · R Gelsenkirchen · · ·
XO STREICH · · 2 · · ·

Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV



ML Computer
IM RING 29 · 4130 MOERS 3 · TEL: 02841-42249



Lernprogramme
Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)
ab 9 DM
Gratisinfo von:
I. Thurm
Postfach 1671
7060 Schorndorf
Tel. 07181/21709

150 PC-Programme für nur DM 75,90

Paket mit 150 PD+Shareware-programmen aus allen Bereichen
Versand DM 6,–/bei NN.+6,–
Aktuelle Katalog-Disk GRATIS
Staffelpreise ab DM 1,25
(Diskettenformat angeben!)

J.B.E.
PD+Shareware-Service
Tel.: 06 21/63 18 00 Fax:69 46 67

Wir sind Mitglied im **DS**

T-Shirt Drucke
auf weißen T-Shirts vollfarbig nach eurem Farbfoto
inkl. T-Shirt
DM 28
Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten. Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!
h.o.t. color copy GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1

SCHON PROBIERT?
GÜNSTIG + SCHNELL!

C-64/128 AMIGA IBM/PC
Software Hardware
C64-PD Zubehör

Fordern Sie noch heute unser neuestes GRATISINFO kostenlos und unverbindlich an!
Bitte Computertyp angeben?

DATA HOUSE SOFTWARE
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 48 46

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

1	Alcatraz	Action	ST, Amiga
2	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga, C-64
3	Shadowlands	Adventure	ST, Amiga
4	Conquestador	Simulation	PC 3,5/5,25, Amiga, C-64
5	Gobliiins	Adventure	PC 3,5/5,25, ST, Amiga
6	Vroom	Simulation	ST, Amiga
7	Projekt X	Action	Amiga
8	Space Gun	Action	Amiga, ST, C-64
9	WWF Wrestling	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga, ST, C-64
10	Soul Crystal	Adventure	PC 3,5/5,25, C-64, Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten Ausgaben

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: „Goldrausch") an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Supermarkt mit Tanzflächen

„Willkommen zur Amiga-Fachmesse und zur großen Entertainment-Show für Amiga, PC, Nintendo, SEGA, Atari und Atari-Lynx." Mit dieser Begrüßung wies AMI SHOWS überdeutlich darauf hin, daß in diesem Jahr in Berlin einiges anders sein sollte. In der Tat: Selten zuvor hatte man gleichzeitig so viele begeisterte wie auch gefrustete Besucher gesehen.

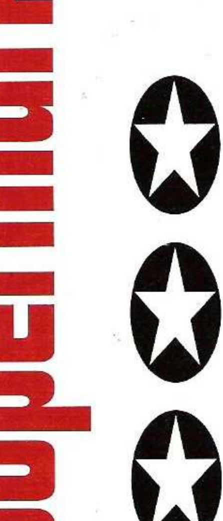
Wer mit der Erwartung kam, hier möglichst günstig an Soft- und Hardware heranzukommen, lag goldrichtig: Schnäppchen in Hülle und Fülle. Diejenigen aber, die sich über neue Projekte informieren wollten oder eine großangelegte Präsentation von Konsolen erwarteten, fanden nur wenig vor.

Neues gab es vor allem am Stand von **Software 2000**: Erste Bilder des *Kathedrale*-Nachfolgers **Hexuma** wurde vom Autoren Harald Evers präsentiert.

Die Story läßt erahnen, was da auf uns zukommen wird: Man findet sich in der Person eines kleinen Angestellten einer Immobilienfirma wieder, der in einem alten Haus nach dem Rechten sehen soll. Nachbarn behaupten nämlich, daß es in dem Gemäuer spuken soll. Wir glauben natürlich nicht an solchen 'Unsinn', sind aber dennoch überrascht, als kurz nach unserem Eintreffen der Postbote ein Päckchen bringt, das bereits 70 Jahre alt ist.

Darin befindet sich ein Brief und ein Edelstein, der – mit den fünf, die man in den anderen Welten finden wird, zusammen das 'Auge des Karl' ergibt. Was es damit genau auf sich hat und welche Überraschungen uns diesmal bevorstehen, wollte Harald Evers verständlicherweise nicht verraten.

Für das Projekt konnte ein Team aus Österreich verpflichtet werden, das dafür sorgen wird, daß das Game auf dem PC mit 256 und auf dem Amiga mit 64 Farben grafisch gut rüberkommt.





Hexuma-Screenshot – Der erste.



Am Rande der Messe

Mit ähnlichen Erwartungen wie wir war auch Christine Pillot-Beauretour *von* Microprose *nach Berlin gekommen. Bei dieser Gelegenheit unterrichtete sie uns gleich von einer Neuerscheinung für den PC.*

Crisis in the Kremlin ist eine Simulation, in der sich alles um die ehemalige Sovietunion dreht. Nach dem Motto „was wäre, wenn…" müssen die Spieler verschiedene politische, wirtschaftliche und finanzielle Entscheidungen treffen.



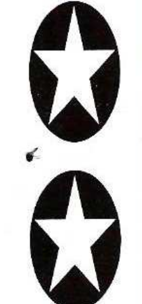
Christine Pillot-Beauretour

Dabei bleibt es einem selbst überlassen, ob man die Rolle des Stalinisten wählt oder sich an Gorbatschow orientiert.

30 Jahre umfaßt eine Spielphase, in der man – auf welche Weise auch immer – sein Land zu Popularität und Ansehen führen muß. Daß dabei die unterschiedlichen Parteien im Land zu einem Kompromiß geführt, alle Probleme, die es gibt, beseitigt und die Bedürfnisse der Bevölkerung bedacht werden müssen, ist selbstverständlich.

Der Preis, zu dem es das Spiel hierzulande geben wird, steht noch nicht fest, und leider hatte Christine auch noch keine Screenshots. Wie das Endergebnis aussieht, erfahrt Ihr wie immer rechtzeitig. Abwarten und ein gutes Glas Nost trinken. ■

Klaus Trafford





▲ Talk-Runde bei Software 2000. Martin-Josef Höfler, André Litschke (Grafiker von" Hexuma"), Harald Evers und ASM-Redakteur Klaus Trafford.

Was mich als Adventure-Freak am meisten freute, war die Tatsache, daß das Programm selbständig eine Karte zeichnet mit den Räumen, die man bereits betreten hat. Diese ist jederzeit aufrufbar und ersparen einem das ewige Malen auf dem Papier.

Auch in Zukunft will Software 2000 dem Nachwuchs eine Chance geben und rief daher Programmierer auf, ihre Spielideen zu schicken. Neben Geldpreisen für die Sieger werden während der Kölner Messe unter allen Teilneh-

mern zwei Autos verlost, die man in Berlin bereits bewundern konnte.

Die Plöner kündigten außerdem an, daß es in kürze die aktualisierte Version ihres Erfolgstitels **Bundesliga Manager Professional** geben wird: Die Version 2.0 soll unter anderem sechs Spiellevel beinhalten. Auch **Kingsoft** ließ sich Berlin nicht entgehen. Dort, wo 1991 noch die ASM ihren Platz hatte, zeigten sie unter anderem **Bug Bomber** und **Locomotion** sowie **Hägar**, wobei der Stand aber optisch weniger aufsehenerregend war als der von **Software Corner**, die auch akustisch hervortraten.



Benny (4) brach auf dem Mastersystem sämtliche Rekorde – nach eigener Aussage, versteht sich. (Fotos: hja/kate)

Adventures auf Laser-Disc

So war es kein Wunder, daß zahlreiche Fans vor den Monitoren saßen und sich vor allem am Laser-Disc-Game **Dragon's Lair** mit mehr oder weniger Erfolg versuchten. Geschäftsführer Dirk Neuen hatte noch einen weiteren Grund zum Jubeln: Am Samstagabend wurde vertraglich festgelegt, daß einige Software 2000-Produkte per Bildplatte erscheinen werden. So werden auch **Das Stundenglas** und **Stadt der Löwen** bald auf der LDG-Machine zu sehen und zu spielen sein.

Auch bei **Leisuresoft** wurde eifrig gespielt. Hier standen die Konsolen im Mittelpunkt, die man zu Spielautomaten umgerüstet hatte. Wer allerdings mit größeren Überraschungen oder gar Neuigkeiten rechnete, war fehl am Platze.

Atari, in Verbindung mit der Firma **Schlichting** aus Berlin erstmals auf der Show vertreten, hatte ebenfalls nichts Neues auf Lager, wird aber anläßlich der ATARI-MESSE vom 21.-23. August in Düsseldorf unter anderem den neuen Rechner *Falcon 030* präsentieren. Dann werden sicherlich auch viele der angekündigten Super-Spiele wie *Lemmings, Rai-Den, Worldclass Soccer* oder *Pinball Jam* für den Lynx zu sehen sein.



Ein paar Sätze sollten auch über die räumliche Ausstattung gesagt werden. So war man in diesem Jahr in zwei Hallen untergebracht, was zur Folge hatte, daß auch kleine Stände eine Chance hatten. 'Kölner Verhältnisse' stellten sich aber nirgends ein.

Leerräume, die wie Tanzflächen wirkten, und wenige 'bombastische' Stände hatten zur Folge, daß auch Kleinstaussteller eine Chance bekamen. Zwei von ihnen zeigten sich am späten Samstagnachmittag 'begeistert über die Verkaufszahlen'.

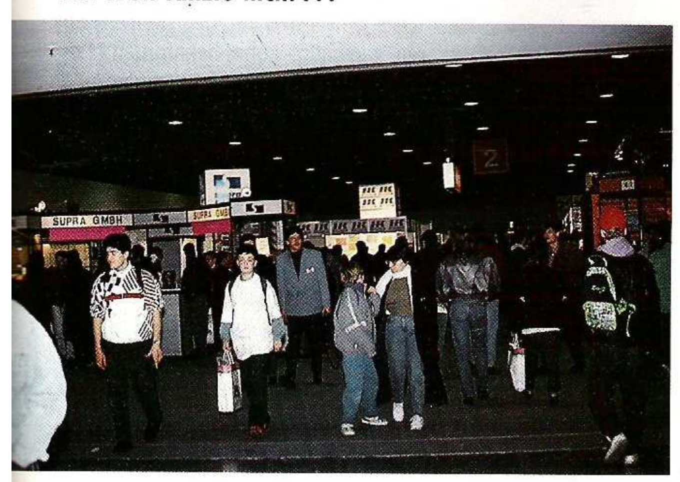
Es gab aber auch andere Stimmen – diesmal aber aus den Reihen der Messebesucher. So meinte ein Münchner, er habe den weiten Weg nach Berlin gemacht, um sich über neue Sachen für seinen Rechner (den Amiga 500) zu informieren. „Aber das hier ist keine Messe, das ist ein Supermarkt für Spiele aller Systeme." Immerhin besuchten laut AMI-Shows 35.500 Interessierte den Supermarkt – rund 5000 mehr als 1991.

In Köln soll das, was in Berlin quasi eine Generalprobe war, im Oktober zur Uraufführung kommen. Dort wird es KEINE Amiga '92 geben – die Messe dort trägt den vielsagenden Namen **Computer Shopper Show CSS.** ■

Klaus Trafford



Der Wolf tanzte nicht ...



... und der Bär war auch nicht los.

Der Kommentar

In AMI Shows' Pressemitteilung heißt es wörtlich: „Die neue CSS wird den Ansprüchen der Kunden und Interessenten gerecht. Diese Veranstaltung bietet alle Möglichkeiten, sich über Zusammenhänge, Trends und Neuheiten zu informieren und komplette Systeme, Hardwareerweiterungen, Peripherie, Software oder Bookware zu kaufen."

Letzteres wurde bereits in Berlin unter Beweis gestellt: Verkauft wurde in Hülle und Fülle – und das nicht nur bei den großen Häusern, die ohnehin nur spärlich gesät waren. Wer allerdings mit der Erwartung kam, neues über Amiga zu erfahren und nicht mitbekommen hatte, daß Commodore nicht mehr dabei ist, war weniger zufrieden.

Aber, so AMI Shows weiter, werde man die Fans nicht vergessen, die die ersten Amiga-Messen zum „Woodstock" am Rhein machten – „der Amiga war der Anfang, der Amiga bleibt ein Kernstück der CSS."

Dieses Kernstück wird Amiexpo'92 *heißen und die Fans hoffentlich wieder vereinen. Bei dieser Gelegenheit kann man sich bei der* PC Expo'92 *gleich über die Produktpalette des schärfsten Konkurrenten informieren.* Entertainment'92, Multimedia Expo'92 *und* Peripherie Expo'92 *werden die weiteren Highlights der Kölner Messe sein.*

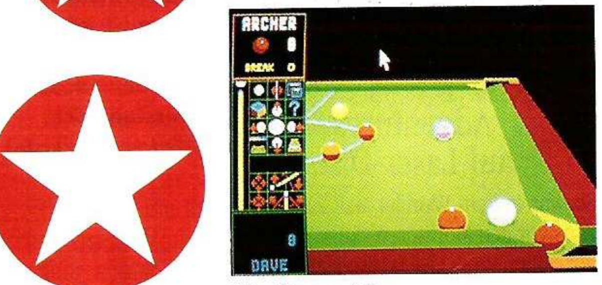
Warten wir es also ab und vertrauen dem Schlußsatz der Pressemitteilung: „Die CSS in Köln vom 8.-11. Oktober 92 wird zur Erlebniswelt der Computerszene". Spätestens dann stellt sich heraus, ob diese neue Messeform ein echter Geheimtip oder der Flop des Jahres wird. Für beide Möglichkeiten wurden in Berlin die Weichen gestellt. ■

Klaus Trafford

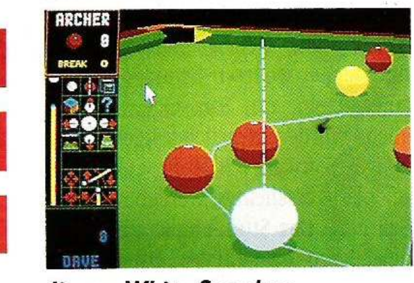


Wer poolt

Schlag auf Schlag: IK +



Ein Riesenhit:



Jimmy White Snooker

Der Name Archer Maclean mag nicht vielen Leuten ein Begriff sein. Archer Maclean jedoch ist einer der wenigen Programmierer in der Computer-Industrie, die es geschafft haben, von nur vier Programmen, verteilt über zehn Jahre, locker zu leben.

Archer ist dreißig Jahre alt und begann vor vielen Jahren seinen Weg in die Computerei, indem er echte Computer baute, damals, als der ZX81 noch das Modernste vom Modernen war. Sein erster wirtschaftlicher Ausflug war die Programmierung des Megahits *Dropzone* für *US Gold*. Als er vor kurzem einigen Leuten das Programm zeigte, fragten die ihn, wann das Game dennraus käme – und das acht Jahre nach der Erstveröffentlichung! Nach Archers Worten war das Programm eine echte Goldmine und Vorläufer berühmter Shoot-'em-Ups wie *Guardians*. Es besteht sogar die Möglichkeit, daß Dropzone nun auch auf den Amiga und weitere Konsolen umgesetzt werden soll. Im Moment jedoch ist Archer neben seinem Hobby (Reparatur und Verkauf von Oldtimern) noch mit zu vielen anderen Ideen beschäftigt.

Sein bisher letztes Programm dürfte vermutlich eine der besten Simulationen gewesen sein, die uns je unter die Augen gekommen sind, und nach vier Monaten auf dem Markt ist es immer noch in den Top-Charts zu finden: *Jimmy White's Snooker* ist in jeder Hinsicht perfekt, und so beschloß ich, diesem bemerkenswerten Unternehmer eine Stippvisite abzustatten.

? Wie bist Du in die Software-Szene reingerutscht?

! Das war eine ganz natürliche Entwicklung, beginnend mit der Erstellung kleiner Anwenderprogramme für irgendwelche Firmen. Als ich anfing, ging es auch gerade mit der Spiele-Szene los. Ich habe mir ein paar Games angesehen und gedacht, das kannst du besser. Dropzone war mein erstes kommerzielles Programm, und ob Du es glaubst oder nicht, es wurde gerade für das Super NES, das NES und den Game-Boy umgesetzt. Es ist jetzt ein Game für zwei Spieler und nähert sich wieder dem ursprünglichen Arcade-Charakter der Shoot-'em-Ups. Das Spiel ist mein eigener Entwurf und wird von einigen Kollegen in England programmiert. Das hat hauptsächlich Zeitgründe. Der Tag hat einfach nicht genug Stunden, als daß ich mich selbst um alles kümmern könnte.

Im Moment bin ich gerade dabei, *POOL* für *Virgin* zu vollenden.

? Was geschah nach Dropzone?

! Ich habe *International Karate* und *IK+* für *System Three* gemacht. International Karate war dann lange Zeit an den Spitzenplätzen der amerikanischen Charts zu finden.

? Du hast über einen langen Zeitraum hinweg nicht gerade viele Programme geschrieben. Wie schaffst Du das finanziell?

! Naja, als erstes schaue ich eben darauf, daß meine Verträge gut sind. Ich glaube, ich bin einer der wenigen Programmierer, die einen Agenten haben, der ihre Interessen vertritt, und alle meine Games sind eine Nummer Eins geworden. Zum zweiten erstelle ich alle Grafiken und den ganzen Code selbst, muß mich also auf keinen anderen verlassen. Ich habe totale Kontrolle.

Ich weiß, daß die meisten Leute zwar davon hören, daß die Programmierer ständig gelinkt werden, aber ich glaube, niemand wird jemals einen Artikel über die Art und Weise schreiben, wie diese Industrie wirklich funktioniert und deren interne Probleme! Ich könnte Dir sechzig Seiten über miese Begebenheiten schreiben, aber ich will ja keine Namen nennen. Die meiste Zeit verlassen sich die Firmen auf neue, aufstrebende Programmierer, die noch keine Erfahrung besitzen, noch nicht wissen, wieviel Geld damit zu machen ist, und so akzeptieren die jedes gebotene Minimum. Erst nach einer ganzen Weile geht ihnen auf, daß sie nicht ihren gerechten Lohn bekommen. Das Problem ist, daß von den Schulen und Universitäten ja ständig neue Leute nachkommen, so daß die Firmen sich nur zu bedienen brauchen.

? Und wie bist Du auf die Idee mit Snooker gekommen?

Es mag seltsam klingen, aber es ist wahr: 1981 hatte ich einen Traum. Ich träumte, wie ich einem Snooker-Spiel zuschaute und dabei um den Tisch flog, um das Spiel aus allen Blickwinkeln zu sehen, wie eine Kamera. Damals gab es noch nicht die Technologie, um so ein Spiel zu schreiben, aber ich habe diesen Traum nie vergessen. Als dann vor ein

paar Jahren mit dem Amiga und dem Atari-Maschinen mit den dafür benötigten Fähigkeiten in puncto Effekte und Präsentation auf den Markt kamen, beschloß ich, das Game zu schreiben.

? Was mathematische Gleichungen und künstliche Intelligenz angeht muß das Programm ja einen echten Experten erfordert haben ....

Man braucht nicht unbedingt einen Universitätsabschluß, um so was zu programmieren. Die Mathe in diesem Game ist absolut wahnsinnig, und es hat mich Ewigkeiten gekostet, sie so hinzukriegen, wie ich sie brauchte. Ich muß zugeben, daß ich, wenn Probleme aufgetaucht sind, mal eben einen Kollegen zu Hilfe gerufen habe, das ging einfach schneller als es selbst auszuknobeln. Normalerweise fange ich wichtige Routinen in Basic an, um auszuprobieren, ob sie auch funktionieren. Dann schreibe ich sie in Maschinen-Code neu. Wußtest Du, daß allein für den ersten Anstoß ungefähr 30 000 Gleichungen nötig sind. Das Game ist genauer als ein menschlicher Spieler. Wenn man zum Beispiel sechs Kugeln in einer Reihe aufreiht und eine davon auf die nächste schießt, beginnt eine Kettenreaktion, und alle Kugeln werden immer noch in einer geraden Linie liegen. Wenn man das im echten Leben ausprobieren würde, wäre niemand fähig, diesen Stoß so akkurat auszuführen – die Kugeln würden überall auf dem Tisch herumflitzen.

? Erzähl' uns was über POOL.

! Die Entwicklung ist etwa zu einem Drittel fertig. Ich benutze die innovative Idee, die ich auch schon bei Jimmy White benutzt habe. Trotzdem wird sich das Game in vielen Features unterscheiden, da die Regeln ja ganz anders sind. Virgin wollte sogar, daß ich zwanzig verschiedene Spielvariationen mit berücksichtige, aber ich habe mich für die zwei populärsten entschieden. Es war ganz natürlich, Pool zu machen, denn Snooker war irre erfolgreich und die Schlüsselelemente konnten übernommen werden. Das Game besitzt jedoch viele kleine Unterschiede, die es noch attraktiver machen werden. Bälle und Tisch sind größer, trotzdem stimmen die Proportionen. Die Aufteilung und die Ausführung bleiben ziemlich gleich wie bei Snooker. Man kann da nicht allzusehr von der Grundidee abweichen. Ich bringe aber noch Extras an, und ständig kommen neue Ideen. Das angepeilte Loch zum Beispiel ist farblich hervorgehoben, und ich spiele mit dem Gedanken, einen Timer einzubauen. Ich will das Spiel spannend machen. Es wird Profi-Regeln geben, Coin-op-Regeln, amerikanische usw.

denn da?

? Wie lange hat Du gebraucht, um Jimmy White zu programmieren?

! Zweieinhalb Jahre. Das ist lange, aber ich habe schließlich noch anderes zu tun, neben der Programmierung. Ich gehe nie einfach so zu einer Firma und sage, ich habe da diese Idee – was meint Ihr dazu? Normalerweise habe ich ein Game komplett fertig, bevor ich es anbiete. Ich denke, das ist ziemlich einmalig. Die einzige Ausnahme macht da POOL.

? Hast Du viel mit anderen Programmierern zu tun?

! Ich telefoniere den ganzen Tag mit Mitprogrammierern. Ich habe eine Liste von Leuten, die ich bewundere. Ich bin mit Ed Hickman (RVF Honda) und David Barben (Elite) befreundet. *Elite 2* dürfte einfach phantastisch werden.

? Was denkst Du über die Computer-Szene?

! Der Trend wird meiner Meinung nach zum 386/486er PC gehen. Ich finde allerdings, daß viele der PC-Programmierer noch ziemlich schlecht sind und die Mehrzahl ihrer Produkte daher ebenso. Der Amiga wird sich noch eine ganze Weile halten und Commodore immer neue Maschinen auf den Markt bringen. Aber der PC wird letztendlich das Rennen machen. Durch die starke Raubkopiererei bekommen die Konsolen natürlich einen immer größeren Schub.

? Was für neue Spiele sind denn von Dir zu erwarten?

! Naja, wie gesagt, da ist Dropzone, aber im Moment möchte ich eigentlich nur POOL beenden, obwohl es da ein paar Automaten gibt, deren Umsetzung mich schon reizen könnte. POOL wird übrigens auch auf dem MegaDrive erscheinen. Alle Versionen sollen gleichzeitig im September herauskommen. ■

Derek dela Fuente

Ähnlichkeiten sind nicht rein zufällig

Archer Mclean in Hochform

ASM SPIELHALLE

◄ Phantasievolles Abenteuer: Arabian Fight

Hallo Freaks! Vielfach haben wir an dieser Stelle schon darauf hingewiesen, wie sehr die Computer- und Konsolenspiele von Umsetzungen populärer Spielhallen-Titel profitieren. Kein Wunder, sind doch viele Automaten-Hersteller gleichzeitig ganz groß im Konsolengeschäft. Naturgemäß wendet sich unser Blick deshalb dem Land der aufgehenden Sonne zu. Japans Spielkonzerne dominieren halt den Weltmarkt. Was dort heute produziert wird, ist morgen der Toptrend bei uns. Deshalb gibt's brandheiße Japan-News von Coin-Ops und Konsolen satt, dazu Infos zu den nagelneuen Games aus den Entwicklungslabors. Na, denn: Viel Spaß mit unserem kleinen Japan-Special!

Michael Suck

SEGA-NEWS

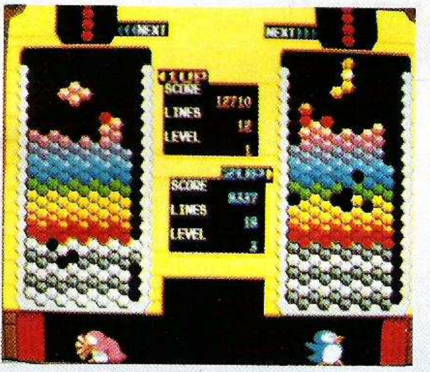
Der Hersteller des Mega-Drive übt sich in Kampfrethorik: Firmenchef Nakayama deklarierte nach einer Stippvisite in den USA auf einer hauseigenen Party mit über 1000 Gästen den endgültigen Sieg über den Erzrivalen Nintendo.

In Amerika habe man den 16-Bit-Konolen-Markt fest in der Hand, in Europa sowieso. Die aggressive Werbung (siehe Foto) und die überlegene Hard- und Software würden auch weiterhin dazu beitragen, den Vorsprung zu sichern. Eingeständisse gab's nur für den eigenen Markt. In Japan habe man es schwer; selbst das an sich populäre CD-ROM würde nur schleppend mit Software versorgt. Entwicklungszeit pro CD-Game zur Zeit: Zwei bis drei Jahre.

Rosige Aussichten dagegen für die Automaten: Sega steckt seine ganze Men-Power in die 32-Bit-Spiele. Neuestes Werk: Arabian Fight. Die Umsatzzuwächse in diesem Bereich gründet der Boss auf die simple und für europäische Verhältnisse ungewöhnlich klingende Behauptung, daß jetzt vermehrt Frauen spielen würden. Ein Sieg für Japans Frauen?



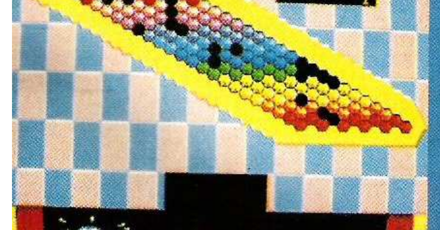
Faustschläge für Nintento: die amerikanische Sega-Werbung ►



Ganz schön schräge Levels!

KONAMI-NEWS

Es herrscht die Ruhe vor dem Sturm. Zur Zeit wird der europäische Markt so intensiv wie noch nie beackert, die Tophits gibt's für das NES (siehe ASM 5/92). Auf dem Automatenmarkt ist vielleicht auch deshalb momentan nur ein neuer Titel zu erwähnen. **Hexion** heißt das Werk und ist eine Mischung aus *Tetris* und *Columns*. Farbige Steinklötzchen müssen dabei natürlich zu Reihen zusammengeführt werden. Innovatives Styling verspricht besonders das Spielfeld, das in den schrägsten Formen daherkommt. Schade nur, daß ein Veröffentlichungsdatum für Deutschland derzeit noch nicht bekannt ist.



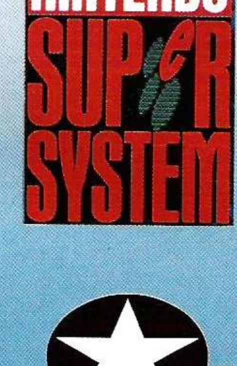
Tetris + Columns, das ist Hexion.

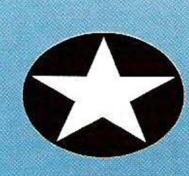
NINTENDO-NEWS

Auf der kleinen, aber feinen Automatenmesse **AOU Expo '92** in Chibe, Japan, stellte Nintendo erstmals neue Hardware für das mit Gewalt gepowerte Super-Famicom bzw. Super-NES vor. Japanische und amerikanische Kids können ab sofort einen gigantischen Lightphaser benutzen, um bei diversen Actionspielen die Feinde direkt vom Bildschirm zu putzen. Das Ungetüm trägt den Namen **Super Scope** und ist mit dem Zielfernrohr und Schulterstutzen einer Massenvernichtungswaffe ähnlicher denn einem Kinderspielzeug – die Japaner sind in diesem Punkt wenig sensibel. Ob dieses mordlüsterne Instrument jemals hierzulande erscheinen wird, scheint deshalb mehr als fraglich.

Auf die Verkaufszahlen für das Grundgerät dürfte sich diese Neuentwicklung hingegen wenig auswirken, denn Nintendo schwelgt zur Zeit ohnehin in traumhaften Verkaufszahlen. Allein das normale NES-Grundgerät wurde in der zweiten Jahreshälfte 1991 3,5 Millionen mal verkauft. Und die Startschwierigkeiten für das Super-NES (Super Famicom) scheinen zumindest in Japan überwunden worden zu sein: Stolze 2,5 Millionen Basisgeräte wurden bislang verkauft. Mittlerweile ist sogar eine Automatenversion des Super-NES zu haben. Unter der Bezeichnung **Nintendo Super System** wird das Gehäuse samt eingebauter Konsole feilgeboten. Erfolgschancen derzeit für Deutschland: Unbekannt.

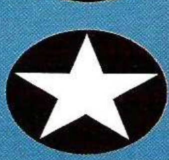




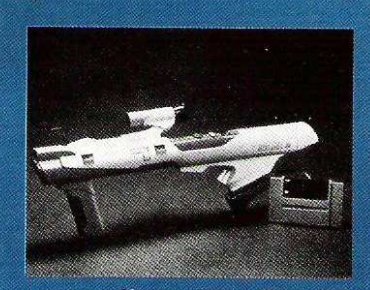








Das „Super Scope", Nintendos Megawaffe für das Super-NES ▼



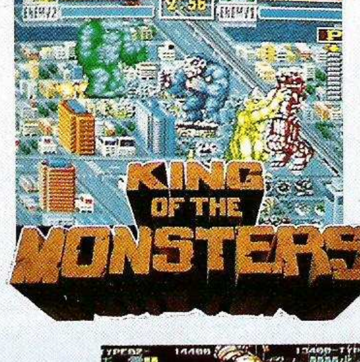
SNK-NEWS

Die **Neo Geo** lebt! Als Edelkonsole für Gutbetuchte bei uns schon seit einiger Zeit totgesagt, erfreut sich dieses System in Japan einer breiten Fangemeinde. SNK bewirbt das High-Tech-Wunder dabei als **Multi Video System,** da die Module problemlos in das Automaten- *und* Konsolengehäuse eingesteckt werden können. Sogar die Spielstände lassen sich per Speicherkarte zwischen den beiden Neo-Geo-Varianten übertragen. Da selbst bei uns noch einige Neo-Geo-Automaten in diversen Spielhallen ihr Dasein fristen, dürften die Neuerscheinungen für Freaks durchaus von Interesse sein. So gibt es mit **Football Frenzy** den ernstgemeinten Versuch, American Football gerdezu filmreif auf den Schirm zu zaubern. Hu-





▲ Andro Dunos



moriger und abgedrehter ist hingegen Baseball 2020 mit Robotern als Pitcher und Batter. Und da waren noch die Actiontitel: Monster fressen Hochhäuser in **King of the Monsters**, Agenten sterben einsam als **Super Spy**, blecherne Monster prügeln sich in der **Robo Army**, Schattenboxen für tapfere Ritter übt man mit den **Crossed Swords**, die Ninja-Künste erwirbt man sich bei **Sengoku**, und Raumschiff-Ballerei pur bieten **Last Resort** und **Andro Dunos**.

▲ Ballerei für High-Tech-Freaks: Last Resort



Roboter nach Wahl





Japanische Träumereien von Irem



▲ Soccer Brawl

◄ Super Spy



Großangriff: Aero Fighters

SPIELE-VORSCHAU

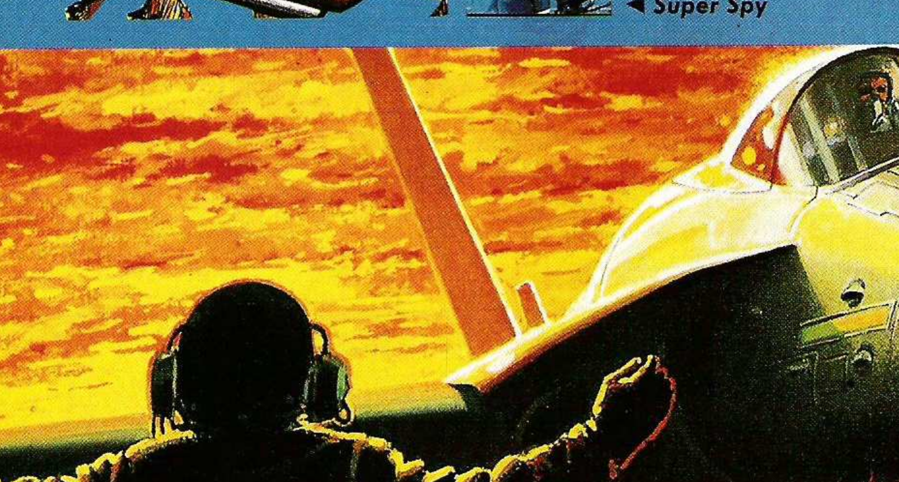
* Unaussprechlich japanisch ist momentan noch **Irems** jüngstes Fantasy-Spiel. Die Grafiken sind berauschend romantisch, das Gameplay eher für Hektiker geeignet.

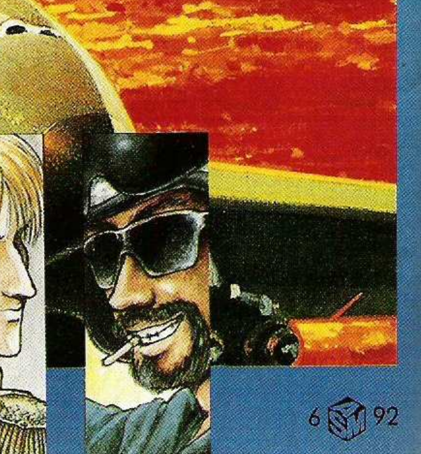
* Zur klassischen Luftschlacht bittet **Visco** bei den **Aero Fighters**. Der Spieler sitzt im Cockpit eines richtig alten Schlachtrosses und muß einige Levels auf fernen (oder auch nicht) Planeten überstehen. Die Features: Riesige Sprites, riesige Waffen – ein Riesen-Gemetzel.

* Rasant wie ein Action-Comic und schweißtreibend wie ein Boxkampf ist das Prügelspiel **Sonic Blast Man** von **Taito**. Denn statt der üblichen Feuerknopf-Klopperei bietet der Automat zwei Boxhandschuhe und einen Punching-Ball zum Ausknocken der Gegner. Fünf Runden stehen zur Wahl.

Boxen auf die Backe: Sonic Blast Man

* Eine Coverversion der berühmten *Transformers*-Cartoonserie präsentiert Data East mit Rohga. Der eigene Roboter wird vor dem Spiel im Baukastensystem nach Wahl gestylt und kann sich sodann im wackeren Wettstreit gegen andere Roboter beweisen. Ein fesselndes Science-Fiction-Spektakel!







0,000375

Pfennige täglich kostet eine ASM-SPECIAL*, wenn man sie 20.000 Tage (oder 54,79452 Jahre) lang behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

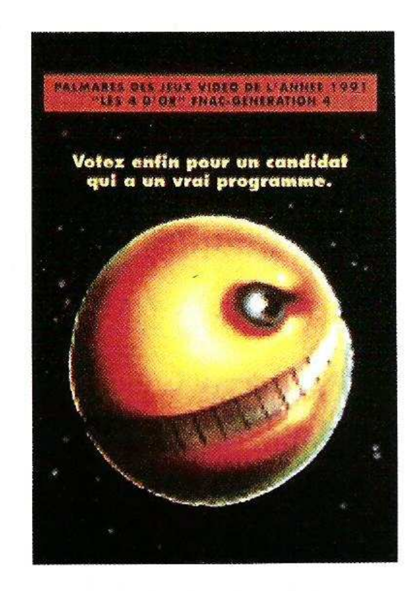
25,- DM

7er-Pack

SPECIAL 3
SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM



Wer gewinnt in Paris?

Leise rieseln die Preise: Der bereits in die dritte Runde gehende „4 D'OR" (Veranstalter sind die Kette FNAC und das Software-Magazin GENERATION 4) fand auch dieses Jahr wieder in Paris statt, im noblen Théâtre de l'Empire, am Fuße des Triumphbogens. Mit dem 4 D'OR werden die besten Videogames des vergangenen Jahres ausgezeichnet, in diesem Falle also die Hits von 1991.

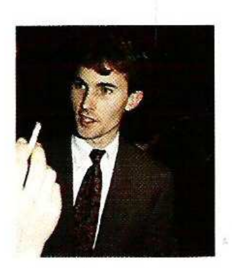
In die Wahl kommen dabei Titel, die bereits seit mehreren Monaten verkauft werden, keine gerade neu erschienenen Spiele. In jeder Kategorie werden die Sieger durch ein Auswahlverfahren bestimmt, das größtmögliche Objektivität garantieren soll: Die Redaktion von Géneration 4, die Leser des Magazins, die Spezialisten der FNAC und deren Kunden entscheiden zu gleichen Teilen, wie die Wertung aussehen soll. Einzige Ausnahme bilden die Zuschauer der von Antenne 2 ausgestrahlten Fernsehsendung GIGA, die einmal pro Jahr DAS Spiel im Computer- und Konsolen-Universum festlegt. Das Titus-Programm *Die Abenteuer von Moktar* (hierzulande *Titus the Fox)* machte übrigens hier das Rennen.

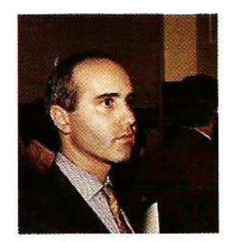
Bei einem Begrüßungscocktail versammelten sich Firmen-Repräsentanten aus aller Welt, von Amanda McLane musikalisch eingestimmt. Dann machten sich Stephane Lavoisard, Chefredakteur von Génération 4, und die bezaubernde Amanda in bester amerikanischer Show-Manier an die Verteilung der Preise. In jeder der 24 Kategorien kamen vier Kandidaten in die engere Wahl. Die Spannung war beträchtlich. Wer würde die Bronzepyramiden mit den vier blinkenden LEDs ergattern können? Die mit der größten Ungeduld erwartete und auch vielleicht umstrittenste Entscheidung war wie immer die Nominierung der „Besten Firma". Bei den französischen Software-Häusern machte *DELPHINE* mit einem riesigen Vorsprung das Rennen vor Infogrames, Titus und UBI. Knapp dagegen fiel die Entscheidung bei den ausländischen Firmen aus. Hier lag *LUCASFILM* nur wenige Stimmen vor MicroProse, Psygnosis und Sierra.

Nach all den nervenzerfetzenden Enthüllungen hob sich schließlich der Vorhang zum letzten Akt des Spektakels: Ein üppiges Buffet und Champagner ohne Ende läuteten den gemütlichen Teil einer (langen) Nacht ein. ■

François Paupert


Eric Crahi (Delphine): Another World ist sein Baby


David Gardner (EA): NHL Hockey


Thomas Ormond (The Disc Company): Shanghai


Carole Brozeck (UBI) mit ihrem Software-„Oscar"




▶ **Die Crew von Delphine: Bestes Software-Haus**

Und das sind sie also, die Besten der Besten:

HOMECOMPUTER-PROGRAMME		
Advantage Tennis	-	beste Sportsimulation (Infogrames)
Another World	-	beste Animation (Delphine)
Another World	-	originellstes Actiongame (Delphine)
Heimdall	-	bestes Rollenspiel (Core Design)
Lemmings	-	bestes Strategiespiel (Psygnosis)
Monkey Island II	-	beste Grafik (Lucasfilm)
Monkey Island II	-	bestes Adventure (Lucasfilm)
Robocop III	-	originellstes und innovativstes Spiel (Ocean)
Secret Weapons	-	bestes Packaging (Lucasfilm)
Secret Weapons	-	beste Flugsimulation (Lucasfilm)
Vroom	-	bestes Rennspiel (Lankhor)
Wing Commander II	-	bester Sound (Origin)
KONSOLE		
Thunderforce III	-	bestes Shoot-'em-Up (Technosoft)
NHL Hockey	-	beste Sportsimulation (Electronic Arts)
Streets of Rage	-	bestes Actiongame (Sega)
688 Attack Sub	-	beste Simulation (EA/Sega)
Shanghai	-	bestes Strategiespiel (Atari)
Phantasy Star III	-	bestes Adventure (Lucasfilm)
Super Mario III	-	bestes Plattformspiel (Nintendo)
Sonic	-	beste Ausführung (Sega)
Mickey Mouse	-	bestes Spiel für Handhelds (Sega)

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!

Unsere Adresse:
ASM, CLUBS
Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

Name: AmigaPowerClub
Anschrift: Michael Reiserer
Aichet 8, 8201 Schonstett
System/e:
alle Amigas
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

Name: Future All e.V.
Anschrift:
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6
Infos bei:
Ralf Kalkowsky
Eichendorffstr. 30
4047 Dormagen 5
Tel. & BTX: 02106/45835
System/e: Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)
Bedingungen/Kosten:
7,50 Mark im Monat
Anzahl der Mitglieder: 300
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

---

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI
z.H. Herrn Müller
Brühler Str. 42,
5353 Mechernich-Firmenich
System/e: Atari STs
Bedingungen/Kosten:
mtl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

Name: 64'er Spiele Club
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer,
Fürstenstr. 15
8969 Dietmannsried bei Kempten
Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

---

Name:
The Ultimate ComputerClub
Anschrift: Alexander Carbin,
Birkengangstr. 26
W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen:
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift:
An't Pumpwark 7, 2942 Jever
oder
Herrengarten 11, 2942 Jever
Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, desweiteren mtl. zwei Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

---

Name: Warrior-Club
Anschrift: Alois Latzelsberger,
Teplitzer Str. 16, 1000 Berlin 33
Tel.: 030/8262888
System/e:
Sega Mega, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
25 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: z Zt. 30
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Opperer Sascha,
Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e:
Atari ST, Schneider CPC 464
Bedingungen/Kosten:
18 Mark (120 öS) jährl.,
bzw. 10 Mark (70 öS)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

---

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47
Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten:
Für Berliner 25 Mark,
für Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder:
über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

---

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll
Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen:
Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: Internationaler LYNX-Club
Anschriften:
- Deutschland -
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
- Niederlande -
Leon Stor, Vanenburg 2
Ugcmelen, Apeldorn
- Österreich -
Christian Lenikus
Obertraun 27, A-4831 Obertraun
- Schweiz -
Eugen Rodel
Sängeliweg 45,
CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland):
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), mtl. drei Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen:
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontake, Treffen

---

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr
Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

---

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois
Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

---

Name: Amiga-Club Oberhofen
Anschrift: Wolfram Sparka
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen
Tel.: 0751/62918
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)
System/e: Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX
Bedingungen/Kosten: 36 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 61
Aktionen/Leistungen:
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf

---

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper
Residenza Andromeda 10
I-20080 Basiglio/Milano 3
Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e:
Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: fünf Mark (fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen:
Clubmag viermtl., Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27
Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder:
über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen:
Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte, Kopien von Anleitungsheftchen

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek
Schmelenheide 30, 4194 Bedburg-Hau
Tel.: 02821/69917
System/e: Atari St, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen:
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven
oder: Harry Rink
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
alle zwei Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift:
Christian Lohmann
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten:
mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli
Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49
Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten:
Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubzeitung, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H.
(Amiga User Club Herten)
Anschrift: Wolfgang Burger
Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
fünf Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

Name: PC-Freak-Club
Anschrift: Jan van der Meulen
Dianastr. 8a, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/375113
oder
Frank Wessely
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12
Tel.: 06151/371949
System/e: PC und Kompatible
Bedingungen/Kosten:
7,50 pro Person
Anzahl der Mitglieder: 34
Aktionen/Leistungen:
Tausch, mtl. Clubzeitung, vierteljährl. Clubdisk, Wettbewerbe

Name: Blue System
Anschrift: Frank Willeke
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
acht Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 74
Aktionen/Leistungen:
kostenl. dreimtl. Clubmag, Wettbewerbe

Name: The Real Computer Club
Anschrift:
Oliver Tretbar
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, dreimtl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name:
Computerclub Weinheim e.V.
Anschrift: Jürgen Kühn
Sommergasse 105, 6940 Weinheim
Tel.: 06201/56585
System/e:
PC, Amiga, ST, C-64/128
Bedingungen/Kosten:
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 35
Aktionen/Leistungen:
zweimal monatl. Clubabend, Projektabende, Messebesuche, EDV-Kurse speziell für Frauen etc.

Name: Amiga-Club (BTX)
Anschrift:
*4136192 ‡
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: -
Anzahl der Mitglieder: k. A.
Aktionen/Leistungen:
TSW, Forum, GBG, A-Seiten, Sammelbestellung, Börse, Tips etc.

Name: Powergames
Anschrift:
Wolfgang Graßhof
Augsburger Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e:
Amiga, C-64, PC, Atari ST
Bedingungen/Kosten:
Drei Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
Clubzeitung zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift:
Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten:
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr, über 18 DM 60,--/Jahr
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen:
Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hardware-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/93747 + 93748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: Tobias Geuther
A.-Reinhardt-Str. 73a
O-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten:
Teilnahme an Treffen eine Mark, sonst kostenlos
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubtreffen

Name: UFO-PC-Club
Anschrift:
Andreas Sticksel
Dreifingerbach 49, 7972 Isny
System/e: PC, Game Boy
Bedingungen/Kosten:
halbjährl. 18 Mark
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen:
mtl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

Name: Amiga-Star-Club
Anschrift: Marco Schnellbächer
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn
System/e: Amiga 500, 1000, 2000
Bedingungen/Kosten:
Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwachsene 8 Mark monatl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen:
PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: Marco Kreuzpaintner
Teisenhamerstr. 5,
8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten:
Aufnahme fünf Mark, danach mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen:
vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift:
Sykosoft
Bokelfenner Str. 2a
4815 Schloß Holte-Stukenbrock
Tel.: (05207) 5589
Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. fünf Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen:
Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, technischer Service

Name: Computer Club 2000
Anschrift:
Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederkesa
Tel.: 04745/1332 oder 7687
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Porto
Anzahl der Mitglieder:
300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Diskmag, Flohmarkt, PD-Versand etc.

Name: Console-Club-No.1
Anschrift:
Wolfgang Schädle
Postfach 322, 8938 Buchloe
Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: dreimtl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistungen:
dreimtl. Clubmag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner
Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld
Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten:
Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen Rückporto

Name: Power-World-Club
Anschrift: J. D. Mallander
Knufstr. 28, 4290 Bocholt
Tel.: 02871/185115
System/e: Amiga & C-64
Bedingungen/Kosten:
je nach Leistungen 5-20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 66
Aktionen/Leistungen: Amiga/C-64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-Service, Wettbewerbe, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Rüde
Blankenburger Str.28
O-3300 Schönebeck 1
Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e:
PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: Jörg Küßner
Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt
Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: Wolfgang Graßhof
Augsburger Str.33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: mtl. drei Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen:
zweimtl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

Name: Extrem
Anschrift:
Dinxperloer Str. 87
4290 Bocholt
Tel.: 02871/42766
Hotline: 02874/3570 (15-21h)
System/e: Amiga, C-64, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega, Sega Master
Bedingungen/Kosten: sechs Mark mtl. bzw. 60 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 800
Aktionen/Leistungen: Clubmag, Hotline, Ausweise, Wettbewerb, Clubdisk, Softwareentwicklung etc.

Name: MSX-Fun-Club
Anschrift: Peter Rohr
Fahrweidstr. 5, CH-8951 Fahrweid
System/e: alle MSX-Systeme
Bedingungen/Kosten: jährl. 70 Fr.
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistungen:
monatl Clubtreffs, Infotelefon, mtl. Clubdisk

Gesammelte Werke ASM 6/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Milia	03/92	45	Action
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.
A 320 Airbus	03/92	50	Simulation
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action
Addams Family (GB)	03/92	127	Action
Advantage Tennis	02/92	57	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.
Alien Storm (C64)	05/92	36	Konv.
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action
Amber Star	03/92	38	Adventure
Amnios	01/92	17	Action
* Another World	03/92	8	Action
* Apydia	01/92	30	Action
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie
Ashes of Empire	05/92	50	Preview
Attack o.t.Killer Tomatoes(GB)	04/92	124	Action
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action
Barbarian II	02/92	46	Action
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.
Battletoads (GB)	04/92	125	Action
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action
Bill Elliots N. Challenge	01/92	56	Sport
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation
Black Crypt	05/92	39	Adventure
* Black Gold	01/92	42	Strategie
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie
Brain Artifice (64)	03/92	106	Konv.
Brain Bender (GB)	03/92	130	Action
Bubble Bobble (SM)	03/92	122	Action
Buck Rogers (MG)	04/92	130	Sport
Bugbomber	01/92	28	Action
Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.
* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.
* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action
Catalypse	05/92	30	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie
Champion Driver	01/92	46	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie
Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie
Chip 'N Dale - Rescue... (NES)	05/92	112	Action
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.
Cisco Heat	01/92	43	Action
Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.
Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.
Civilisation	01/92	35	Preview
* Civilisation	03/92	6	Strategie
ClikClak	05/92	30	Action
Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action
Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure
* Conquestador	01/92	69	Strategie
Crime City	04/92	42	Adventure
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action
DForce (SF)	04/92	120	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action
Das Erbe	02/92	48	Preview
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action
Deathbringer	02/92	36	Action
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action
Devious Design	03/92	50	Action
* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.
Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action
Double Dragon III	02/92	49	Action
Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation
Double Mind	04/92	61	Strategie
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure
Dragon Fighter	02/92	34	Action
Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action
Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.
* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport
Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure
El Viento (MD)	01/92	126	Action
Elvira	03/92	41	Action
Elvira (64)	03/92	108	Konv.
Elvira (PC)	03/92	110	Konv.
Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure
* Eternam	05/92	46	Adventure
Exile (C64)	02/92	111	Konv.
Exodus 3010	02/92	50	Strategie
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure
* F15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action
F1Circus (MG)	04/92	129	Action
FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie
Falcon 3.0	04/92	102	Simulation
Fantastic Voyage	04/92	16	Action
Fascination	03/92	37	Adventure
Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action
Fighter Command	02/92	17	Strategie
Final Blow	01/92	32	Sport
* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure
* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure
Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.
* Fire & Ice	05/92	31	Action
First Samurai	01/92	33	Action
First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.
Fish	02/92	66	Oldie
Floor 13	04/92	66	Strategie
Football Director II	01/92	58	Strategie
Fort Apache	02/92	44	Strategie
Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Fuzzball	02/92	46	Action
Gateway to ... (Amiga)	05/92	52	Konv.
Gateway to the Savage...(C64)	05/92	51	Konv.
Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.
Global Effect	05/92	106	Simulation
Go Simulator	05/92	62	Strategie
* Gobliiins	04/92	62	Strategie
Gobliins	01/92	70	Preview
* Gods (PC)	02/92	112	Konv.
Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action
Golden Eagle	03/92	42	Action
Gomola (MD)	02/92	116	Action
* Grand Prix	03/92	52	Simulation
Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.
Griffin (GG)	04/92	123	Action
Guardians	02/92	42	Action
Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
* Harlequin	04/92	39	Action
Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* Heimdall	02/92	10	Adventure
Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Hot Rubber	05/92	59	Sport
Hudson Hawk	03/92	44	Action
Humans	05/92	66	Preview
Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
Indy Heat	05/92	58	Sport
* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.
Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport
Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Kaiser	02/92	159	Strategie
Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
* Kid Chameleon (MG	05/92	111	Action
Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
Killerball	04/92	39	Action
Knightmare	04/92	44	Adventure
Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Kyrandia	05/92	38	Preview
Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.
Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.
Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview
* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.
Les Manley: Lost in L.A.	05/92	40	Adventure
Lethal Excess	01/92	47	Action
Line Of Fire (SM)	03/92	122	Action
Locomotion	03/92	36	Preview
Lone Wolf	01/92	106	Flop
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie
* Lotus II	02/92	110	Konv.
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Manager	02/92	104	Flop
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Mercenary III	05/92	34	Action
Mercs (MD)	01/92	136	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.
Mig29M (Archi)	03/92	102	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
Monkey Island II	01/92	36	Preview
* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Moonfall	02/92	36	Action
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
* Myth	05/92	28	Action
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure
No greater Glory	03/92	42	Startegie
Nova 9	01/92	68	Action
* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Oids	01/92	74	Oldie
Ork	05/92	16	Action
Out Run Europa	01/92	46	Action
Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Pegasus	01/92	40	Action
Personal Organizer	02/92	136	Tool
Pinball Dreams	04/92	30	Action
PitFighter (64)	03/92	106	Konv.
PitFighter (ST)	03/92	108	Konv.
Pitfighter	01/92	31	Sport
Pitfighter (MG)	05/92	124	Action
Playroom	05/92	136	Education
Populous 2 (Atari ST)	05/92	65	Konv.
* Populous II	02/92	15	Strategie
Power Blade (NES)	02/92	124	Action
Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action
Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport
Psyborg	04/923	14	Action
Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie
Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie
QBert (GB)	05/92	120	Strategie
* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action
Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.
RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.
Ragnarok	05/92	66	Preview
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action
Realms	03/92	17	Strategie
Rebel Racers	04/92	14	Action
Red Baron	03/92	100	Flop
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action
* Robocod	01/92	57	Action
Robocod (MD)	03/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.
Robocop II	02/92	134	Action
Robocop III	03/92	58	Action
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action
Robozone	02/92	62	Action
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Rodland (C64)	04/92	38	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action
Round the Bend	04/92	31	Action
Rubicon	04/92	32	Action
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport
Run Ark (MD)	03/92	118	Action
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Sargon V	04/92	60	Strategie
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action
Shadowlands	05/92	42	Adventure
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie
* Shuttle	05/92	102	Simulation
* Sim Ant	03/92	53	Simulation
Simpsons (NES)	01/92	138	Action
Sliding Skill	02/92	44	Strategie
Smash TV	02/92	32	Action
SolFeace (MDCD)	03/92	121	Action
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action
Soul Crystal	03/92	32	Adventure
Soul Crystal (C64)	05/92	51	Konv.
Space 1889	02/92	14	Adventure
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.
Space Ace 2	04/92	52	Adventure
Space Crusade	04/92	45	Preview
* Spacemax	05/92	104	Simulation
* Speedball II (MD)	02/92	127	Action
* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure
SpiderMan (SM)	02/92	129	Action
Spot	01/92	72	Strategie
* Star Trek	04/92	6	Adventure
Star Trek (GB)	05/92	120	Action
Star Wars (NES)	03/92	118	Action
* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie
Starflight (MD)	02/92	128	Action
* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Stereo Master	04/92	110	Tools
* Storm Master	04/92	64	Strategie
Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Strider (SM)	02/92	128	Action
Supaplex	03/92	62	Action
* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action
Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action
Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action
* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport
* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation
Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation
* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Super Space Invaders	01/92	44	Action
Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.
Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.
Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport
Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.
Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.
Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.
Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
The Oath	01/92	32	Action
The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Thunder Burner	02/92	16	Action
Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Tip Off	04/92	56	Sport
Titanic Blinky	01/92	56	Action
Titus the Fox	05/92	32	Action
To Be On Top	03/92	64	Oldie
* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
* Toki (MG)	04/92	130	Action
Top Banana	04/92	16	Action
Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Track & Field	05/92	132	Oldie
Trexwarrior	01/92	34	Action
Trog (NES)	05/92	113	Action
Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Turbo Charge	02/92	43	Action
Turrican (GB)	03/92	128	Action
Turrican (MD)	01/92	134	Action
Turtles II (GB)	05/92	124	Action
Turtles II (NES)	02/92	120	Action
TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Undeadline (MG)	04/92	122	Action
Under Pressure	03/92	41	Action
Underworld	01/92	38	Preview
Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Videokid	04/92	15	Action
Videokid	01/92	16	Preview
Volfied (64)	03/92	107	Konv.
Volfied (Amiga)	03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Volfied (PC)	03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Wild Wheels	01/92	41	Action
Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
* Winter Challenge (MG)	04/92	129	Sport
Wolfchild	03/92	16	Action
Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Wonderland	04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Xenon II (SM)	02/92	129	Action

☆ Gewinner ☆ Gewinner ☆ Gewinner ☆ Gewinner ☆

Wegen des durch Ostern bedingten früheren Redaktionsschlusses diesmal nur die Gewinner des „Pinball Dreams"-Wettbewerbs. Die übrigen Gewinner aus ASM 4/92 werden in der nächsten ASM gekürt.

Lösung „Pinball Dreams"; b) The Who

1. Preis: Britta Löffler, 6204 Taunusstein

2.–20. Preis: Thorsten Winter, 6520 Worms; Ren Schwerdt, O-9230 Conradsdorf; Roland Strunk, 5010 Bergheim; Ute Bufe, 4700 Hamm 5, Heiko Sokolowski, O-9230 Brand-Erbisdorf; Frank Arnold, O-8700 Löbau; Michael Götz, 8602 Altendorf; Fabian Schindler, 1000 Berlin 21; Anton Batinic, 7122 Besigheim; Christian Buchner, 8502 Zirndorf; Michael Müller, 2956 Moormerland; Wolfgang Zupp, 3012 Langenhagen; Björn Söllner, 8724 Schonungen; Rainer Schmitt, 6277 Winkel 2; Bernd Neubauer, 1000 Berlin 45; Jörg Büttner, 2081 Kummerfeld; J. Herrmann, 6700 Ludwigshafen; Michael Ludwig, O-7010 Leipzig; André Meyer, 2805 Stuhr 2.

Herzlichen Glückwunsch!!!



Inserentenverzeichnis

General-karte

O-2500 Rostock
2000 Hamburg
1000 Berlin
3000 Hannover
4000 Düsseldorf
Eschwege
O-7010 Leipzig
5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
6000 Frankfurt
7000 Stuttgart
8000 München

1000
Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.
Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

2000
Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31/8 78 21
Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.
Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.
Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.
Konsole Mio, Charly Kulessa, Weissenseer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49
Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79
Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.
Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

3000
Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.
CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.
reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

4000
ASCON, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 3 90 83.
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.
Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 47 38 37.
Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.
Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.
Dynatex, Brückstr. 42–44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.
Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.
German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.
Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67
Mindscape International, Daimlerstr. 10A, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 75 44.
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.
Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.
Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.
RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.
Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.
Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel:: (02 01) 23 82 56.
Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.
Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.
United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.
Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24/23 75.

5000
Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.
CPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.
Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.
Joysoft, Dürener Str. 394, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 4 30 10 47.
Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.
Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

6000
Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel. (0 69) 8 00 47 03 - 99
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

7000
attic Entertainment Software, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1, Tel.: (0 74 31) 5 43 05.
CDV-Software, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1, Tel.: (07 21) 2 13 14.
Funny Software, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

8000
Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 28 49 64.
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 90 11.

O-1000
Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Straussberg.

O-2000
Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gojliser Str. 21, 8028 Dresden.

Schweiz
Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

**Die nächste ASM (7/92) erscheint am 12. Juni 1992,
ASM-SPECIAL 16 liegt bereits ab 5. Juni 1992 am Kiosk!**

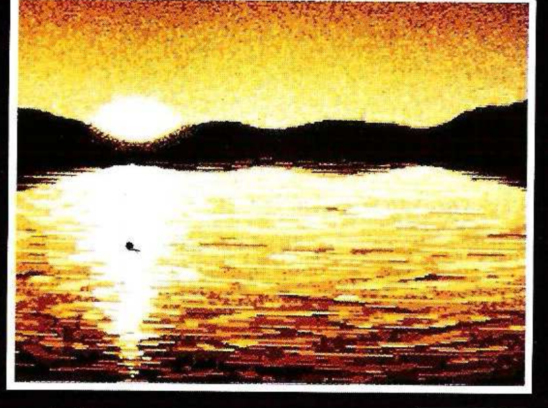
BYE & BUY

◀ THE NEXT...

Das ist das Ende, snief, gehabt Euch wohl und gehet Eurer Wege. ’tschuldigung, war nur die Montagsdepression. Also, was gibts in der nächsten ASM? Für schnelle Leute haben wir Core Designs Jaguar XJ 220 und vielleicht auch Lankhors neue Zusatzdisk für Vroom mit viele dolle Rennstrecke wie der Holländer sagt. Alsdann erwarten wir Dune inklusive Sandwürmer (tadaa, Tusch) von Virgin. Aber das ist noch nicht alles. Immerhin will Gremlin auch noch Daemonsgate und das brandneue Strategie-Adventure Flag rüberschicken. Apropos Strategie, Patton strikes back von Broderbund soll was für die harten Jungs (und Mädels) sei

Okay, soweit, so gut. Bis zum 12.6 und spielt nicht mit der Fernbedienung

ASM-Titel im Juli ▲



▲ Daemonsgate

Sierras ▶ Überraschung



▲ Legend

Jaguar ▶

7·92


ASM
FÜR
6,60 DM?
KLARO
!
12x
Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
aktueller software markt SPECIAL
SONDERAUSGABE 15
LÖSUNGEN:
MONKEY ISLAND 2
BEHOLDER 2
DIE KATHEDRALE
MIGHT & MAGIC 3
SPIRIT OF ADV
SPECIAL:
aktueller software markt
Alles über Computer- & Videospiele
INDY 4
Spiel des Monats
RIESEN ADVENTURE-TEIL
DARKSEED
Das Giger-Adventure
FREE D.C.
D. S. A.
PLANET'S EDGE
MAGIC CANDLE 2
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER
FÜR SUPER NES
ADDAMS FAMILY
PREVIEWS
GATEWAY
GUEST
JIM POWER
REPORT: ECTS
Die große Spieleshow in London
POSTER: INDY 4
12x
12x
12x
12x
DESHALB
AB SOFORT
12x
IM JAHR
100 %
PREISWERT
100 %
SCHNELL
100 %
KOMPLETT
ABO
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.
Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.
Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.


Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System. Neu. Für Euer
Fußball-Action
der Sonderklasse
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Spiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000Frankfurt50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
ASM 06/92
KONAMI HYPER SOCCER
Spannung von der ersten bis zur letzten Minute. Ohne Training geht nichts. Das gilt für den Keeper genauso wie für die Feldspieler. Nach dem Anpfiff gilt es. Doppelpaßspiel. Dribbling. Kopfball. Torraumszenen. Zweikämpfe. Alles ist möglich.
Realistische, spannende Szenen wie in einem Bundesligastadion.
• Für 1 oder 2 Spieler • System: Nintendo Entertainment System
HYPER SOCCER - SuperstarkerFußballspaß
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
WORLD FINALS
1ST ROUND
SPA VS CZH
FRA 00
MEX 00
HALF TIME
SPA VS FRA
KONAMI
KONAMI HYPER SOCCER
KONAMI
Weitere KONAMI-Sportspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
BLADES OF STEEL
SKI OR DIE
SKATE OR DIE
MOTOCROSS MANIACS
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß